感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana


睡神扫描
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

电子游戏软件 2001.1

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

无双报导
PEERLESS REPORT

PS2

厂商：TECMO　类型：3D格斗FTG
媒体：DVD-ROM　发售日：2000.12.14

DEAD OR ALIVE 2 HARD CORE
死或生2 ～硬派核心～

图之盛宴！DOA2的最新版本“死或生2～硬派核心～”改装无敌登场！

TECMO的人气3D对战格斗动作游戏，PS2版本的“死或生2”之超级强化版“死或生2～硬派核心～”的发售时间是去年年底的12月14日，价格是6800日元。

这款“死或生2～硬派核心～”是于去年10月26日在美国发售的PS2版“死或生2”之日文版本。最新版的“死或生2～硬派核心～”增加了新服装、新舞台、新模式，并追加数名新角色。

本作“死或生2～硬派核心～”亦搭载多重语言机能！使用这个多重语言机能的话就能将角色的配音切换成英语（以往都是日文配音）；而字幕则有5国语言可供选择！

此外，现在正发售的PS2版“死或生2”只剩现在市面上的货，今后将不再生产。需要的朋友可要手快了啊！

从这款“DOA2：硬派核心”画面照片可确认的新要素！！

在此确认这款“硬派核心”版的新服装。

首先，霞（KASUMI）、雷芳（LEIFANG）、蒂娜（TINA）的1代服装复活啦！不是基本装也不是侍女装，应该是1代原本服装的重新制作版也登场了！

还有就是巴斯（BASS）也有新服装（白西装）。其他的象是李強（JANN-LEE）、隼（HAYABUSA）有与DC版不同的颜色服装登场！而且似乎有新片头动画的样子？隼以刀砍断竹子……感觉上舞台似乎也扩大了。



→看到画面，服装增加了。蒂娜（TINA）的小野猫装真够性感，而巴斯（BASS）也好似跟女孩比艳般，身上那行头真是够酷！



→这是新增的CG片头画面吗？身着蒙面忍者装的隼（HAYABUSA）是愈来愈神秘了。



→雷芳（LEIFANG）也穿起小野猫装哦！新版本的服装！1人大概会增加2套之多。



→这个画面很象是DC的日文版本。因为雷芳和李強（JANN-LEE）所着的衣服是第一作（MODEL2基板）时的服装。



→连武玄（GEN-FU）的衣服也是第一作时的样子……真令人怀念！



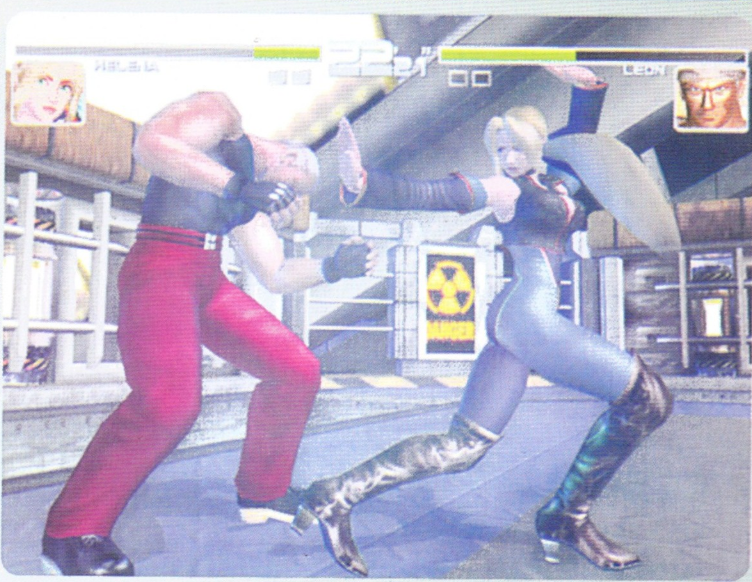
→对决！新生·霞（KASUMI）（还是绑马尾的哦！）与蒙脸忍者隼的激斗开始！



→这次的新舞台也可使出如「受墙壁反弹损伤更大」之类的招式战略吗？



→李強出奇不意的一招，被打飞的倒霉鬼到底是……



←艾莲娜（HELENA）的新装登场！这套服装以前从未有过，系列全新的尝试



←巴斯穿起白西装，还是只有挨打的份？看来白色对他并不吉利



←这次也有CG画廊模式，象这种漂亮的招式画面也能尽收眼底



←隼穿的是这次的新装（有点不够利落）而艾因（EIN）所穿的则是DC版的新装「白色空手道服」



←这是第一次登场的舞台！几乎都是从DC版移植过来的？



←和DC版相同，这次也有USP模式，本次能看到的画面是全部讲英文的，但应该会改成日语发声版本？



←把对手撂倒！胜利POSE也颇优美！真不愧是最迷人的杀手——艾莲娜。



←看来不但新装漂亮，连攻击态势也很犀利



←这个招式是……大龙摆尾抱美人（笑）吗？这时艾莲娜又该如何应对？



→在街头的乱斗，连路边的车子都描绘得非常真实



←这次在画面读取中「DOA2 ENGINE」的字样会在右下方显示。



←背景中的冷气公司招牌真是醒目。对了！在故事模式中满足条件的话似乎就会出现某人的故事模式？



←身着白西服的巴斯（BASS）总给人一种黑社会的感觉，而扎克（ZACK）的裤子



←本作不仅是有追加新角色，新服装及新模式，还有新技（但只限双人技）新影片哦！



→再次澄清的是，这次的「硬派核心」版出现的并不是「北美版DC版」的移植版本，而是以「美国PS2版」为基础，因此画面上会有英文是理所当然。实际发售的版本可以切换成英文，字幕也能显示5国语言……CG画廊也比DC版增加一些。



←登场了！蒂娜的初代服装终于复活，当时这套服装的出现还造成了游戏界运动型辣妹广受欢迎的现象哦！



←绫音（AYANE）在系列作品中总是占了极大的份量……希望能继续支持她。



←蒂娜的十字踢击正中了扎克（ZACK）的下怀，下一步攻击究竟是……



SONIC ADVENTURE 2

音速小子大冒险2

DC

厂商：SEGA 类型：3D-ACT
媒体：GD-ROM 发售日：2001年春

爱！勇气！冒险！！！






自从在美国E3电玩展中，以音速小子诞生十周年为主题所发表的作品“音速小子大冒险2”首次现身，在当时引起了不少注目与回响。睽违了半年以上的时间，这次总算公布了令广大音速小子迷期待已久的最新画面。

1991年6月23日“音速小子”首次在SEGA的MEGA DRIVE主机上亮相，充满速度感的音速小子一下子就抓住了所有玩家的心。一提到音速小子，脑中所想到的就是超音速奔驰中的蓝色小刺猬。在往后将近十年的时间，全世界前前后后一共推出了86部的相关作品。尤其是1998年12月23日发售的“音速小子大冒险”，集画面、速度、音乐于一身，更在全世界创下了二百万套以上的销售佳绩。这次音速小子的第87代作品“音速小子大冒险2”，除了画面更精细、音乐更动人、冒险更多样化外，“音速小子”的招牌动作——超音速，这次也将要让所有玩家体验出前所未有的快感。这款游戏除了代表音速小子诞生十周年的重大意义外，也可说是历年来音速小子集大成的作品。




购买“梦幻之星网络版”初回限定版，就会附赠“音速小子大冒险2”体验版！！！






多样化的舞台

在车水马龙、流光飞泻的都市住宅区，野生植物繁茂生长的热带丛林，还有……在“音速小子大冒险2”中，有相当丰富的冒险舞台！而且每一种舞台保证会让玩家充满惊奇与欢乐！

多样化的动作

音速小子最令人着迷的地方，就是他那无与伦比的速度，当从斜坡上方往下滑时，玩家整个心是否也跟着飞翔起来呢？会否像乘坐过山车那样，心都快蹦出来了呢？快快蓄气，跑啊……

住宅区

现实社会中的都市，不管走到哪儿都是塞塞塞，现在玩家可以在这款游戏中好好地享受在市区街道中穿梭的快感了。充满建筑物的住宅区，美轮美奂的街道，就是“音速小子大冒险2”新的冒险舞台。描绘得更加细致的世界观，用更高的速度来奔驰。准备好要在斜坡中尽情滑行的音速小子，可要小心来来往往的车辆啊！





热带丛林

完全看不到天空，到处都是巨大的树木，因而形成了一层层的天然屏障。即使如此，不管是什么阻碍也仍然抵挡不了音速小子。在大自然的神奇迷宫中，到底有多少的谜题等着玩家去探索呢？好象在这样的舞台更能体现“冒险”的真正涵义！





海底遗迹

海底向来就蕴藏着许多不为人知的秘密，可是碍于人类生理构造，它永远是人们心中无限幻想的来源。这次“音速小子大冒险2”也将带领玩家一同至海底遗迹冒险。那薨到底在寻找些什么呢？和拥有无限力量的混沌绿宝石有关吗？



滑板

这次还有一个令人惊奇的新玩艺儿登场，那就是“滑板”。虽然不知道它的速度是否可以比得上音速小子的超音速，但是可以预料的是，一定会有相当多的特技呈现在所有玩家的面前。



潜泳

一定有很多玩家非常向往自由自在地在海底四处探险吧，可是如果在现实社会中，不仅必须有相当充分的安全装备，同时也必须先上相当严格的训练课程。在本款游戏中，除了破关外，建议玩家可以好好地欣赏一下海底景观（说句题外话，我S·P就一直憧憬潜到水下一览海底美景，可惜游泳都不是很娴熟）。



N64

劲舞革命 迪斯尼世界舞蹈博物馆

●DDR变身潜入儿童世界·童真无限陪你再度舞出青春

N64	
厂商:	KONAMI
类型:	ACT
媒体:	卡带
发售日:	2000.11.30

大家一起跳!

风靡全世界的“劲舞革命”已经在N64登场!迪斯尼角色连袂登场，演出充满趣味的舞蹈模拟游戏。专用操纵器也值得注目。

配合音乐，依照箭头指示踏步的超人气舞蹈模拟系列“劲舞革命”出现迪斯尼版!不仅难易度设定多样化，连小朋友也能玩，还满载父（母）子（女）同游等各种充满乐趣的创意，值得全家体验。

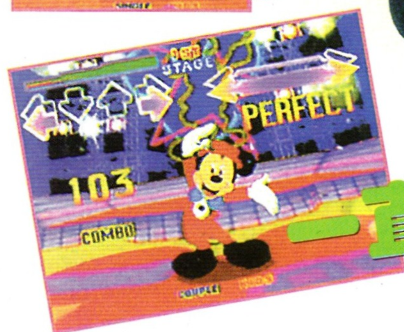




陪米老鼠等人疯狂热舞

迪斯尼角色演出『劲舞革命』!





一直跳到天明吧!



游戏模式3种！当然也有N64版独创的模式！

这就是N64版的独创模式！

这个共演模式分成舞蹈部分和乐器部分，玩家可一边使用专用操纵器表演舞蹈，一边借N64操纵器演奏乐器。当然，也能2个人玩。附带一提，在这个模式中，曲子中途会出现拼图片。搜集拼图片，拼成迪斯尼角色的图案，就会出现隐藏曲。



↑→左侧是平常的舞蹈部分，右侧是乐器部分。乐器部分可靠单键演奏。

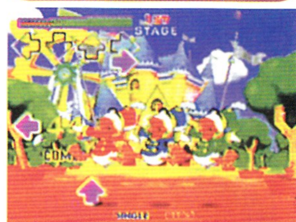
在游戏内容方面，除了系列前作固有的“独舞模式（1人でダンスモード）”和“对舞模式（2人でダンスモード）”之外，还追加N64版特有的“共演模式（セッションモード）”，合计3种游戏模式。以下就来瞧瞧这些模式的特色。

对舞模式



↑可以2人对战。必须努力show出连续技，争取高分。

独舞模式



↑1人玩。依照由下向上升的箭头，适时踏步。

N64版的魅力

欢乐的迪斯尼名曲一箩筐……

曲子本身的难度低于AC版和PS版，舞步的判定也比较宽松。不过，在多样化的隐藏曲目中，也有高难度的曲子。再者，虽然难易度的设定很广，但由于基本消费群是小孩和他们的家长，所以对玩惯AC版和PS版的玩家来说，可能会稍嫌简单。至于曲子方面，家喻户晓的迪斯尼名曲齐聚。“Mickey Mouse Match”、“チップとデールのVacation”、“Go Go Go”、“It's a small world”等四首曲子还附带声音演出，趣味十足。

收录20首以上！迪斯尼名曲一应俱全！

收录曲五花八门，不乏大家所熟悉的迪斯尼名曲。当然，每首曲子都被改良成舞曲，跳起来相当过瘾。而且，也收录N64独创的曲子。虽然一开始只能选择下表所列的10首曲子，但存在着许多隐藏曲，共能演奏20首以上的曲子。附带一提，表内曲名前端标注“★”的曲子是附有声音演出的曲子。

曲名	角色	类型
★Mickey Mouse Match	米老鼠	PARAPARA
Electrical Parade	米妮	HOUSE
苇中の七面鸟	布鲁托（プルート）	民俗舞
★チップとデールのVacation	チップ&デール	夏威夷舞
PARAPARA VINAS	ディジーダック	PARAPARA
Russia Dance	スクルージ・マクダック	管弦乐舞
★GO GO GO	唐老鸭	摇滚舞
太阳の乐团	ホーレス	牙买加舞
Irish River	高飞狗	爱尔兰舞
★It's a small world	ヒューイ／デューイ／ルーイ	进行曲

使用专用操纵器，乐趣倍增！

要玩“劲舞革命”最好使用专用操纵器（即俗称的“跳舞毯”）！在此作软件发售的同时，N64专用劲舞革命操纵器（下图）也会应声上市。这个操纵器的图案设计是以迪斯尼角色为主，应有助于玩家融入游戏的世界。如果您有空又有钱的话，不妨同时购入软件与专用操纵器，快快乐乐跳个够！





会场花絮

在去年8月24日任天堂初心会的会场，此作也成了众人瞩目的焦点。其中，有不少首次接触这个游戏，玩得手忙脚乱。不过，每个人的脸上都流露笑容。

↓→在大家的注目下试玩，可能会有点不好意思。但父子和朋友展开对战时，战况常激烈得忘了他人的存在。





2001·1期(总第78期)

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2001年1月




目录


2001年1月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址,以便联系。)
彩页美编:SHADOW PHOENIX
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 3
美年达中国电玩榜 …… 10

特稿

20世纪游戏业界博物馆 …… 20

每夜一游

魔法门——毁灭之日(PS2) …… 13
7~莫尔摩斯骑兵队(PS2) …… 14
数码福尔摩斯(PS2) …… 15
大金刚2001(GBC) …… 16
魔颤(PS2) …… 17
生化危机——维罗尼卡完全版(PS2/DC) …… 18
F1冠军杯赛车(PS2) …… 19

游戏研究所

超级机器人大战α(PS) …… 41
最终幻想Ⅸ(PS) …… 43

科普园地

令人失望的科技 …… 45
索尼探梦 …… 48

格斗天书

手感随谈 …… 49
99补完计划 …… 50
援护攻击使用补遗 …… 51

秘技天地

秘技偏方 …… 66

攻略人行道

合金装备·幽灵通天塔(GBC) 52

射雕英雄传(PS) 54

游戏点评

GAME BAR 77

闯关族的家

闯关族的家 69

大墙画廊 72

龙哥热线 74

电玩八卦 80

彩版目录

插 1—3:《死或生 2 硬派核心》(PS2)

插 4、5:《索尼克大冒险 2》(DC)

插 6、7:《劲舞革命·迪斯尼世界舞蹈博物馆》(N64)

插 10、11: HELLO KITTY 可爱猫咪的游戏生活

插 12、13: PS2 时代的 AV 进化论

插 14:《The Bouncer(保镖)》(PS2)

插 15: 大墙画廊 彩版 VOL.47

插 16、17(中插):《KOF 2000》

插 18、19:《死或生 2》欣赏篇

插 20:《摩托 GP》(PS2)

插 21—23:《纵情跳跃 2001》(PS2)

插 24:《再生侠》(DC)攻略

插 25-27:《西风狂诗曲》(DC)

插 28—31:《罪恶工具 X》(DC)

插 32: 玩具总动员之三栖海报选集 90 年代篇(2)

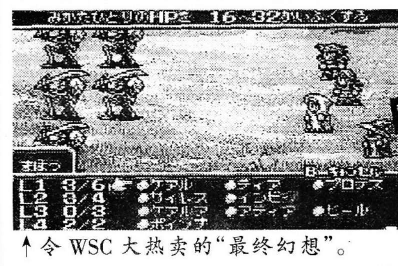
备忘录

●BANDAI 的彩色版手掌机 WS 如期发售，首批 30 万台主机一扫而空，在手掌机市场坐二望一。

●杂志社一年一度的新春大优惠开始，《都市流行》春、夏、秋、冬版买二赠一。优惠幅度之大，前所未有。请读者抓住机会，享受高质量的生活(详见封二)。

●《菜鸟通》第一辑已于 12 月中旬在全国发售。新刊物用心制作，低价入市。

●一本新的 GAME BOY 专辑正在制作中。这是继长销不衰的《GB 特辑》、《绝对 GB 读本》、《GB 千年珍藏本》之后的又一本手掌机专辑。玩掌机的读者敬请期待。



↑令 WSC 大热卖的"最终幻想"。

游戏新闻眼

特报 scoop

特报 SCOOP 彩色 Wonder Swan 如期发售 30 万台主机被玩家一扫而光

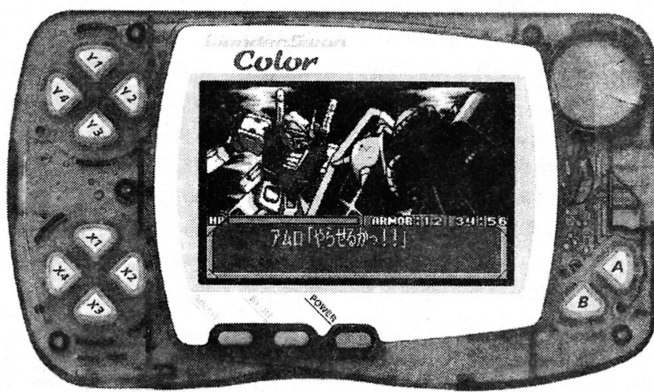
本刊日本专讯 备受瞩目的彩色版 WS 主机“Wonder Swan Color”于 2000 年 12 月 9 日正式发售，发售当日，首批出货的 30 万台主机全部销售一空。BANDAI 表示，目前工厂正在连夜赶制，争取尽快推出主机以满足广大玩家的愿望。

“熬夜排队”似乎已经成了日本电玩迷的惯例，只要有热门游戏或主机推出，狂热的玩家都情愿彻夜排队，等待次日清晨的发售。本次彩色 WS 发卖当然也不例外，在发售前夜日本各地的游戏专卖店就已经出现了排队的人潮，第二天早上，某些卖店前更是排起了 300 多人的长龙，大家的目的只有一个，就是希望能够早早买到彩色 WS 及对应软件“最终幻想”。

据统计，截止到 2000 年 12 月 9 日，彩版 WS 的预约量已经达到了便携机销售史上前所未有的 89 万台。面对如此庞大的预定量，首发的 30 万台主机无异于杯水车薪。由于主机数量奇缺，日本及中国台湾市场上的 WSC 亦开出天价，原定 9999 日元的 WSC 与 FF 同捆版竟然被炒到了 15000 日元，奇货可居令许多事先预定的玩家叫苦不迭，不少狂热的 FF 迷只得花高价将主机买回家。

面对货源紧缺的现象，BANDAI 表示，导致主机产量不足的主要原因是液晶显示器及半导体元件的短缺。他们现已加紧生产，争取在 2000 年 12 月中旬第二批出货，尽一切努力确保 2000 年内出货 60 万台，今年 3 月前出货 120 万台主机的销售目标，在强敌“Game Boy Advance”发售前站稳脚跟。

结稿前得到消息称，作为 WSC 最亲密盟友的史克威尔计划在今年 3 月份发售“最终幻想 2”，目的是对抗同期发售的 GBA，进一步带动彩色 WS 的销量。



←Wonder Swan 是根据已故的天才制作人横井军平的构想开发的便携机，能够以横纵两个方向游戏，而且机体轻薄，易于手持。在彩版主机推出前，黑白版 WS 销量已经突破 160 万。

软件 SOFTWARE 世嘉举办重要发表会 “莎木 2”呼之欲出？！

本刊讯 近日，SEGA AM2 研在 DC 超大作“莎木”的官方网站上公布了一则消息，为了感谢玩家对“莎木 一章”的支持，SEGA 将于 2001 年 1 月 22 日～1 月 29 日在日本的东京、大阪、名古屋、福冈和札幌举办一场名为“莎木 THE MOVIE”的活动，届时将发布关于“莎木”的最新消息，并以大屏幕展示“莎木”的精美画面。

看这阵仗，跟 1998 年底 SEGA 为“莎木一章”举办的发表会极为相似，因此业内人士推断，“莎木 2”的消息可能就在这次的活动中发布。另有传闻称，“莎木 2”已经确定在 2001 年第三季度推出，有六盘 GD－ROM 的超大容量。除画质进一步提高外，QTE 事件及 Free Battle 动作模式也有显著增加。

事件 EVENT 世嘉进军印度市场 SONY 紧随其后

本刊讯 2000 年 11 月 21 日，世嘉与印度最大的网络开发公司 SPA.Enterprises 达成了在印度国内发售 DC 的协议，并将发售期确定在 2000 年 12 月。

近年来，印度的 IT 行业发展迅猛，对网络关联产品的需求量很高，因此世嘉认为搭载强大网络功能的 DC 必将受到印度消费者的青睐。世嘉计划在 2001 年于印度市场销售 12 万台 DC 主机，到 2002 年底达到 100 万台的销售目标。

无独有偶，继 DC 登陆印度市场后，SONY 也宣布在 2001 年在印度推出 PS 主机(不具备网络功能)和 VAIO 电脑，争取在 2003 年时使 SONY 成为印度电子产品市场的三强之一。



"最终幻想 X"主题歌制作完成 FF 最新作开发工作顺利进行中

本刊讯 SQUARE 的招牌大作"最终幻想 X"的开发工作已经进入了扫尾阶段。根据其官方网站的消息,"FF 10"的主题曲歌词已全部完成,而担任制作的正是 FF 系列的首席配乐大师——植松伸夫。为了获取进一步的情报,日本产经新闻于近期走访了 SQUARE 本部,对社长铃木尚进行了专访。

社长铃木尚认为,2000 年 3 月底前 PS2 应该能够顺利实现全球出货 1000 万台的预期目标,日本国内甚至可能达到 500 万台的销量,而其中 50%的 PS2 玩家也许会购买这款跨时代的大作。如此一来,"FF 10"不但极有可能成为 PS2 上第一款突破百万套的游戏,达到 250 万套的销售成绩也将不费吹灰之力。

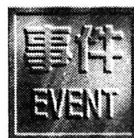
回想 1997 年,FF7 就曾令 PS 从 32 位主机的混战中轻松脱身,一骑绝尘。今天,SQUARE 和 SCE 同样寄希望于 FF10,希望她能像"FF7"一样带动主机销量激增,成为决定业界优胜劣汰的上帝之手。

另一方面,SQUARE 公司于 11 月 17 日对外正式发表,预定于 2001 年春季开始进行的网络事业"PlayOnline",由于周边环境等原因,将改为 2001 年冬季开始实施,次年春季正式提供服务。这样,配合 PlayOnline 完全在线的"最终幻想 XI"软件发售日也将随之后延,改在 2002 年初发售。

另据结稿前得到的消息称,SQUARE 将在 2000 年 12 月 23 日~24 日由日本集英社举办的"JUMP PFastral"展览会发布一些新作的最新信息,相信"最终幻想 10"也会在其中,届时请各位读者留意本刊的追踪报导。



↑日刊"ファミ通"透露的 FF10 的开发画面。



XBOX 再获技术支持 OMRON 公布最新 3D 技术

本刊讯 11 月 29 日,日本 OMRON 公司与美国 Imatic 公司共同出资成立了子会社"Imatic JAPAN",并公布了最新 3D 技术"互动虚拟视觉动画"(Interactive Virtual Video Animation)。

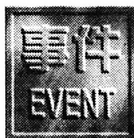
这种名为"IVVA"的新型 3DCG 技术能让使用者轻易地制作出一般 CG 动画难以表现的人物表情,而不需要动用昂贵的面部动态捕捉系统,使用者只要用数字相机拍摄模特面部,"IVVA"便能自动辨认出被拍摄者的五官的特征,从而节省大笔开发费用与制作时间。

另外,"PUBLISHER"程序能让使用者在极短时间内把真人面部细节用数码相机拍下来的资料输入计算机,实时生成一模一样的 3D 立体模型;而另一套程序"MOVIDO"能用数码像机把真人的动态扫描进计算机里,令计算机中的 3D 人物能即时产生相对应的动作。

Imatic 表示,"IVVA"将在 2001 年作为商品化推出,届时不单是游戏、移动电话、3D 网络聊天室、虚拟激光投影舞台、甚至电子提款机等各领域都将应用该项新技术。值得注意的是,微软新主机 XBOX 也将把"IVVA"技术整合到开发工具"XDK"中,那样开发 XBOX 游戏将会变得更为便利。



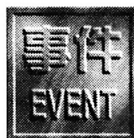
→微软的 XBOX 果真能表现如此逼真的画面效果吗?令人期待!



软件商就是上帝 新主机纷纷降低权利金

本刊美国专讯 根据一些北美软件商透露,微软新主机 XBOX 与任天堂新主机 GAMECUBE 的软件权利金,都将低于现今所有已经发售主机的版权费,大幅降低了软件开发的风险。

以 PS2 为例,为 PS2 开发游戏的软件商缴纳给 SONY 的权利金大约为每张光盘 9~10 美元,这个价钱几乎与 GAMECUBE 的权利金持平,但 NGC 会有更大的回旋余地,一些主力厂商将享有更加优惠的待遇。财大气粗的微软自然也不甘示弱,微软不但对软件研发工具"XDK"精雕细琢,力求为软件商营造最为便利的开发环境,其收取的软件权利金也明显低于其他竞争对手,每张光盘仅为 8 美元。虽然乍看起来 XBOX 的权利金比 PS2 只低了 1 美元,但积沙成塔,同是销量 100 万份的游戏,XBOX 的软件开发商就比 PS2 的软件开发商少投入 100 万美元!这对于精打细算的软件厂商而言可说是非常受用,尤其是像史可威尔这样握有白金大作的游戏厂商,XBOX 的诱惑力是不言而喻的。



主机性能好象八爪鱼 XBOX、PS2 均能播放 MP3

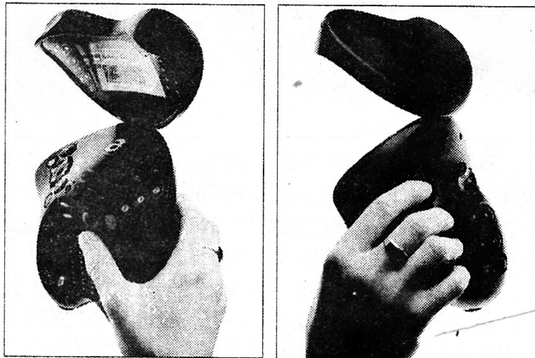
本刊讯 日前,Nvidia 公司开发的"NCPX"为 XBOX 提供了 MP3 播放功能,使 XBOX 在多媒体功用上更加前卫和全面。然而,SONY 也当仁不让。**エルゴソフト**公司近日宣布,其与曾为 DC 开发浏览器的 PLANETWEB 公司结成业务合作伙伴,首先将于 2001 年 3 月推出价格低廉的 PS2 专用 MP3 播放软件。此外,PLANETWEB 公司也于宣布当天展示了 PS2 专用网络浏览器。该浏览器界面优美;配备专用放大镜机能,文字效果中上;支持完全手柄操作。并且此浏览器支持多种流行插件,在浏览带有动态特效页面时将不受限制。最重要的,该软件支持 WAV 及 MP3 格式文件!如此看来,PS2 在网络与影音播放方面将不逊色于 XBOX。当年微软以捆绑 IE 的策略战胜 NETSCAPE,未曾想如今在面对 PS2 时优势甚微。



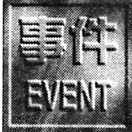
百余个按键囊括多种功能 史上最复杂的游戏手柄诞生

本刊讯 一种号称史上最强的多功能控制器，日前在一家名位Alphagrip的美国公司的开发室中诞生了，其眼花撩乱的功能和纷繁复杂的按键让人啧啧称奇。

根据开发人员透露，这种新型控制器不仅综合了电视遥控器、DVD遥控器、电话、轨迹球、键盘等多种遥控器的功能，还可以当作PS2、XBOX等次世代主机的手柄使用。由于功能过于繁琐，该控制器上的按键数量同样是史上最多的，竟然多达100余个。不过如此复杂的按键会不会导致操作的不便呢?令人心存疑虑。看来只有等到这种新型控制器发售后方见分晓。



→不仅功能广、按键多，这款号称最强的控制器还能与专用的液晶显示屏连接。



SEGA巨额亏损二百八十亿 上市公司销售业绩倒数第一

本刊讯 日本经济新闻近日公布了日本所有1916家股票上市公司在2000年9月期的财务报表，结果SEGA以282亿日元的巨额赤字居位日本所有股票上市公司亏损的第一位，第二名是日荣，第三名是饱受食物中毒事件困扰的雪印乳业（赤字244亿日元），第四名是理光与三菱汽车(都是赤字232亿日元)。

在获利方面，位居第一名的公司是日本电信电话公司(NTT)，盈利6130亿日元，第二名东京电力，第三名NTT DoCoMo，第四名丰田汽车，第七名本田技研工业。半导体方面日立制作所排第11位、东芝排第17位。全日本收益1000亿日元以上的上市企业共有20家。



PS2硬件依旧难产 欧美玩家热情不减

本刊讯 目前，美国的PS2销量已经突破了75万台，与当初发售时的状况相似，仍然是供不应求。SCE"每周供应10万台主机"的许诺与她所欠的订单相比，可谓是"杯水车薪"。

另据最新消息，与美国PS2疯狂热卖一样，澳洲玩家对当地PS2的上市也极为捧场。11月30日晚12:00整，当首批六万台PS2终于出现在如饥似渴地玩家面前，立即被瓜分一空。与此同时，欧洲已经进入更为严重的缺货状态，尽管首发的游戏数量由33款剧减为16款，但各方面的定单仍像雪片一样飞来，其中尤以英国为甚。由于玩家对PS2的预定量大大超出SCE的预想，所以，大部分主机都被调往英国救急，其他国家所分到的主机则非常之少。

可以肯定SCE目前已是忙得不可开交了。如何处理店家送上的大批订单是SCE急需解决的问题。

与欧美方面的情况形成鲜明对比的是日本市场。由于PS2游戏开发上的困难，厂商推出游戏的数量和速度均不尽如人意，导致主机销量大幅下滑，好在其同胞Psone一跃而成为前一段时期市场上的销量冠军，令SCE稍感欣慰。

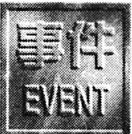


街机双雄并肩作战 合力挽回低迷势头

本刊讯 根据日本经济新闻报道，由于目前街机市场不景气，日本两大街机厂商SEGA与NAMCO将展开合作，集两者之力共同拓展市场。

NAMCO将把旗下经营的街机中心礼品贩卖业务委托给SEGA的子公司来负责，并计划针对SEGA的街机中心提供比较受欢迎的游戏，以利增加营业收益。此外两家公司也将关闭一些营业状况不甚理想的游戏中心，提高各自企业的经营效率。而此方案也让另一家较大规模的街机厂商TAITO很感兴趣并有意加入。

目前SEGA与NAMCO经营的大型街机中心占日本市场的50%以上，这次两家公司强强连手，对各自的经营应该会有所帮助。SEGA也希望到2001年3月时，街机部门能够达到600亿日元的营业额；而到2002年3月，NAMCO委托的部分能达到100亿日元的业绩。



"生化危机"走上电影银幕 电影与游戏同名不同戏

本刊讯 根据美国好莱坞的消息，改编自CAPCOM同名游戏的电影"生化危机：惊爆点"(Resident Evil：Ground Zero)的女主角，已经确定由"第五元素"的女主角米拉·乔娃维奇(Milla Jovovich)担纲，而导演是曾经执导"兵人"、"惊爆地平线"等影片的保罗·安德森(Paul Anderson)，由华纳电影公司负责制作。

虽然这部耗资4000万美元的电影也以"生化危机"命名，但电影版的内容却与同名游戏风马牛不相及。游戏版主要是描述巨型企业伞公司(Umbrella)制造出了恐怖的G病毒，这种病毒能令感染后的生物巨大化或变成僵尸，从而造成生化危机；而电影版则是描写一群军事精英为了拯救世界，摧毁"红色女王"的疯狂计划，避免致命病毒扩散的冒险，实在是同名不同戏。



↑"第五元素"中满头红发的米拉给观众留下了深刻的印象。

索尼——游戏业大萧条的祸根？

文/特约撰稿人 王骏生

游戏业似乎真的萧条了。

今年秋天的东京游戏展，三大厂商缺席，参加厂商、展示游戏和参观人数创了有史以来的最低。而一度叱咤风云的 PS2，在品尝了发售首月的甜蜜之后，销售势头便逐渐走低，周销量甚至不及 PSone。至于与之相配套的软件，其销量也远远不及业界的预想，最走红的 R5 不过只卖出了 75 万套——那还是与主机同时发售的软件。其后包括“GUN GRIFFON2”这样的大作，普遍只有 10 多万的成绩，与日本国内接近 300 万的主机拥有量完全不成比例。被 SQUARE 寄予厚望的 FF9，则成了在 PS 上发售的销量最少的一代 FF，大批光盘因厂商和销售商对市场的错误估计而滞存小卖店中。

如果说这单单只是日本国内的独有风光，那似乎还算不上什么。然而，翻开 PS2 在美国发售的辉煌看看，却让人产生了更强烈的悲哀的预感：软件与主机的搭配比居然不到 1 比 1.5，与 PS2 同时推出 40 多个软件，居然没有一个上得了 20 万的销量！抛开销售额与当初的 DC 发售相比，PS2 显然是只有退步而不是进步。

业界的萧条已经如斯，寒冬似乎已不可避免的要迫临了。

在个人的记忆中，这似乎是游戏业第一次真正意义上的萧条。91 年 MD 与 SFC 争辉、94 年 PS 和 SS 对决时的刺激和辉煌，仿佛已经离我们很久很久了。游戏业现在完全归于平淡，而这个平淡已完全扼杀了游戏应该有的创意、灵感和独有的风格。在这样的环境之下，萧条的到来在所难免。

必须而且应该为此担负责任的，只有索尼。索尼把商业因素过多地导入游戏领域，在自己攫取了大量利润的同时，也为整个业界掘下了坟墓。

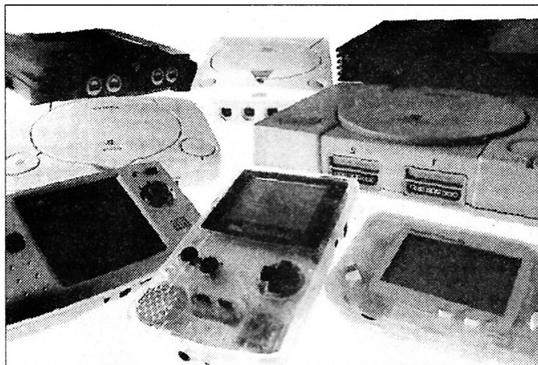
这决非危言耸听。

索尼之所以能够以 PS 取得前所未有的成功，在于它没有把游戏当作游戏来操作，而是把游戏庸俗化和通俗化，以满足普通消费者的需要。无可避免的，在这种指导思想下诞生的主机，其对应的游戏也会逐渐向满足消费对象需求的方向大力发展着。也就是说，在 PS 逐渐普及并成为市场上的主力之后，游戏并没有变得越来越好玩，而是越来越媚俗了。游戏开发商为追求利润而被受众所驱动，不得不改变自己的思想方式和产品类型，现代游戏的模式和表现方式，已经与以前大相径庭。

从真正的意义上来讲，没有经过 FC、MD、SFC 时代的玩家，并不能算作真正的游戏玩家，充其量只能算做一些“伪玩家”（这里没有任何贬义）。被 PS 吸引到游戏中来的这些“伪玩家”，对游戏性本身的理解非常简单，追求的是声光效果和刺激的感觉，或者是貌似深奥实则肤浅的 RPG 故事情节。他们对“怎样的游戏才好玩”并没有太多的认识，一个没有动画、没有音乐的游戏会使他们十分厌烦。

是 PS 把他们带成了现代游戏消费群的主流，他们也正是现代游戏消费群的主流。但是可悲的是，他们却无法承担起这个主流的重任——或者说，他们根本不是一个稳定的消费群体。

索尼比较成功的地方是依靠 PS（注意这里是 PS 主机，而不是哪个游戏）在一定时期内稳定了这个流动性非常强的消费层，与世嘉和任天堂的游戏迷不同，PS 的消费层是变化最大、最不可靠、最冲动、也最容易受环境和宣传左右的。他们能够选择 PS，也会因为同样的原因抛弃 PS；他们会在某一时间内喜欢某些游戏，也会很快地对这些产品嗤之以鼻。



←各机种上推出的游戏越来越多，但销量百万级的大作却越来越少……

熟悉日本游戏业的人可能都会发现，进入 90 年代末期以来，凡是能够在 FAMITON 上获得好评、进入金殿堂、银殿堂的游戏，大多销量一般，然而许多得分并不高的游戏却大行其道。这其中的主要原因，就是现代玩家群，已经与 FAMITON 中那些传统的玩家相去甚远了。

其实，我们可以在电影业中找到一点现代游戏业的影子。

对于普通大众来说，好莱坞似乎已经是电影的代名词，电影似乎就应该是那样的。然而真正意义上的电影，能够有长久生命力的，并不在洛杉矶，而在欧洲。只不过好莱坞的星光太耀眼，把大多数人的眼睛都蒙蔽了而已。而普通的消费者，在好莱坞俗套的狂轰滥炸之下，感到了那么一点无聊和贫乏，以至对整个电影业都有了一点反感和抵触。

索尼就是游戏界的好莱坞。真正的游戏并不属于它，然而它却以量取胜，取得了说话的权利。

这实在是游戏界的悲哀。

游戏注定是不能够被俗化的，就好像被俗化的电影会很快让人感到无聊一样。索尼为了暴利而急功近利，不但打击了自己的对手，也为自己种下了祸根。秋风已经吹起，而我们所担心的，是那随后而来的寒冬。

而这世界，本来可以很温暖的。

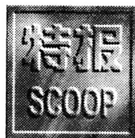


业界老店故伎重施 GAMECUBE 推迟发售？！

本刊讯 一则未证实的消息称，原计划在 2001 年 7 月于日本首发的新主机 GAMECUBE 将无法赶在年内推出，任天堂已将其发售日推迟至 2002 年。

这是美国游戏杂志“Next Generation”所透露的消息，根据 Next Generation 的说法，NGC 延期发售的主要原因是 GAMECUBE 的程序开发难度超过了任天堂的最初设想，为了避免出现软件难于开发的尴尬局面，任天堂不得不将 NGC 的发售日后延。

目前，任天堂并未对这则传闻做出任何官方反映，其官方网站上仍表示 GAMECUBE 将在 2001 年七月于日本推出，2001 年 10 月在欧美地区推出。不过，以任天堂的一贯作风看，NGC 延期发售倒也在情理之中，只不过到了 2002 年连 XBOX 都已经发售，PS2 的销量也将再创新高，GAMECUBE 的胜算恐怕要降低很多呢！

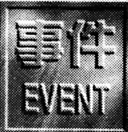


世纪末大盘点
游戏主机最新出货量统计

本刊讯　12月初，日本游戏周刊“ファミ通”公布了各游戏主机的出货数量(统计时间截止到2000年9月)。其中最为引人注目的自然是搭载了DVD播放功能PS2，自2000年3月4日发售至同年9月，PS2的销量已达352万台，相当于PS发售初期一年的销量，势头之猛令人咋舌。接着是GB，之前我们曾报道过GB的全球销量突破1亿台的消息，而据最新的调查表明，仅从2000年3月到9月在日本国内就卖出了138万台，可谓实力强劲。至于其他主机的销售情况请读者参看表格。

游戏主机最新出货量统计
(统计截止至2000年9月)

地区	机　种	销　量	发　售　日
日本	GAME BOY(含GBC)	2953万台	89年4月21日
	NINTENDO 64	536万台	96年6月21日
	PLAYSTATION(含PSO)	1793万台	94年12月3日
	PLAYSTATION 2	352万台	2000年3月4日
	DREAMCAST	195万台	98年11月27日
	NEOGEO POCKET(含NGPC)	60万台	98年10月28日
	WONDER SWAN	160万台	99年3月4日
海外	GAME BOY(含GBC)	7549万台	——
	NINTENDO 64	2501万台	——
	PLAYSTATION(含PSO)	7592万台	——
	DREAMCAST	587万台	——



电影与游戏双管齐下
坂口博信再获个人成就奖

本刊讯　继2000年E3大展上荣获『终身成就奖』后，史克威尔副社长坂口博信又在2000年12月7日获得了本世纪最后一届『多媒体荣誉奖』。该奖项是为奖励对日本电影、音乐、计算机CG、游戏等领域作出杰出贡献的制作人而设立的，此次坂口博信受奖，也是游戏制作人第一次获此殊荣。

坂口博信于1982年加入史克威尔，1987年推出了第一部『最终幻想』，其后一直担任FF系列的总监制，缔造了『最终幻想』、『超时空之钥』等众多脍炙人口的大作游戏，而预计2001年夏上映的全CG电影『最终幻想·内在幽灵』(Final Fantasy: The Spirits Within)是其涉足影坛的处女作，无论影片能否在商业利益上获得成功，该片都将凭借前所未有的视觉效果在电影史上写下光辉的一页。坂口博信获得本届『多媒体荣誉奖』可谓众望所归，当之无愧。

在游戏方面，N64年度大作『塞尔达传说·姆吉拉的假面』获得了最佳娱乐软件奖，此前，只有SCEI的『随身玩伴』和任天堂的『超级马里奥64』获此殊荣。

新　闻　短　波

北美“莎木”销售势头看好

美版“莎木”在2000年11月11日登陆北美，除游戏标题变更为“SHENMUE”外，游戏中的配音也全部聘请美国配音人员担当，因而受到北美玩家的欢迎。发售当日，SEGA在北美的大型电玩专卖店“Software Etc”前，举办了著名游戏制作人铃木裕的签名会，有400多名玩家到场，气氛相当热烈。另据美国PC DATA游戏销量榜显示，美版“莎木”发售后立刻登上了销售榜首位，先前热卖的GBC软件“口袋妖怪·金银”和PS2软件“NFL 2001”只得退居其次。不过截止至发稿前，本刊也没有得到“莎木”在北美的确切销量，还请读者留意续报。

“铁拳4”今年3月推出?

有消息说，NAMCO将在3月推出使用PS2互换基板“System 246”开发的3D格斗新作“铁拳4”，但该消息未得到任何官方证实。

北美DC的DVD美梦破灭

SEGA美国分公司日前表示，在2000年E3大展上展示的DC用DVD周边的开发计划已宣告终止。但欧洲SEGA仍将推行“DC主机+DVD播放机”的促销活动。

CAPCOM公布财务报表

近日，CAPCOM公布了2000年9月期财务报表，在营业额提高的情况下，收入反而减少。收入减少的原因在于街机游戏产量的减少(开发问题)。但DC版“生化危机代号：维罗尼卡”收入颇丰，而PS“龙战士4”和“恐龙危机2”也有着不错的收益，从而将收益维持在一定水平上。

日本PS2主机销量裹足不前

根据日本产经新闻统计，日本全国3500家游戏小卖店资料显示，目前PS2主机销售势头已经由火暴逐步趋于平缓，在11月第3周中(11月13日～11月19日)，PS2甚至被任天堂的彩色Game Boy挤下了销售榜冠军的宝座，仅居第三位，销量甚至不及同胞兄弟PSone。这也是PS2自5月中旬连续28周蝉联日本游戏硬件销售冠军以来，第一次失去了畅销主机的姿态。看来缺少了大作的刺激，再先进的游戏主机也无法讨到玩家的欢心。在供不应求的表面现象背后，PS2的困难已初见端倪。

SEGA公布2000年9月期财务赤字

SEGA日前公布2000年9月期财务报表，因日本DC主机气势低迷(上半年DC日本与欧美总出货106万台)与欧美DC主机降价(降价造成减收185亿日元)的双重影响，造成公司营业额降至1195日元(预计1330亿日元)，税后亏损325亿日元，连续四年出现赤字。同期母公司CSK税后亏损135亿日元，预计全年度亏损120亿日元。

“GT3”发售日确定

近日，SCE在记者招待会上透露，游戏史上销量最大的赛车游戏的续作“GT赛车3”已经确定在2001年2月15日发售。

任天堂获利增长

日前，任天堂公布了2000年9月期的财务报表。该公司虽然面临日元升值、N64游戏销售迟缓的困境，但凭借GBC主机与游戏的热销，任天堂的获利仍在不断增长，本期税后获利达4.6亿美元，其中GBC所占分额为70%。对于2001年3月底财务预期，任天堂乐观认为因北美“金银”的发售，会比去年同期成长46%。

2001年“春季电玩展”开幕日期确定

日本计算机娱乐软件协会(CESA)日前宣布，2001年春季东京电玩展已定在2001年3月30日～4月1日举办，地点仍在东京海滨幕张国际展览馆。

“FF9”热销导致SQUARE网站超负荷

为配合美版“FF9”发售，EA·SQUARE专门在北美“PlayOnline”网站上设立了“FF9”的攻略专区。由于其中有详细的攻略和隐藏道具信息，吸引了大批玩家前来查询，结果导致了服务器超负荷死机。为此，SQUARE关闭了“PlayOnline”网站24小时，

以修复服务器。看来"FF9"在北美的销路应该不错。

"饿狼传说"的原班人马也已另起炉灶

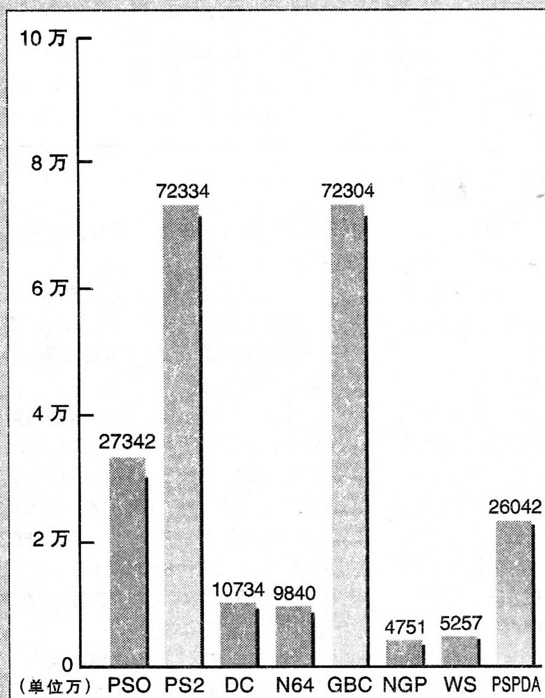
先前本刊曾报导过日本一家新游戏公司 Breeza Soft 将接手"KOF"最新作的开发工作，现在又有消息说"饿狼传说"的原班人马也已另起炉灶，继续从事"饿狼"的新作开发。据说，SAMMY 正在与一家名为 Teinps 新公司携手，开发一款对应 NAOMI 基板的格斗游戏，而 Teinps 公司正是由原 SNK"饿狼传说"的开发小组成员构成，因此无论这款游戏是不是"饿狼"的续作，都同样值得广大格斗迷期待。

加拿大的"FF9"出了个小错误

SQUARE 超大作"FF9"终于在北美地区推出。但因为一个小错误，致使加拿大引发抗议风波。加拿大英语区与法语区彼此之间缺乏交流，可北美版"FF9"全部为英文版，不过有些游戏的说明书竟是法文的。面对加拿大玩家的责难，EA · SQUARE 不得不公开道歉，并允许玩家到各专卖店交换有问题的软件。

NAMCO 公布财务赤字

根据 NAMCO 公布的 2000 年 9 月期的财务报表显示，该公司在本期出现了 35 亿日元的赤字，而导致亏损的主要原因是欧美游戏市场的销售低迷。NAMCO 预估 2001 年 3 月将有 21 亿日元赤字，2000 年全年度最终税后决算数字目前尚未公布。



以上月间销量统计表参考自日本"周刊ファミ通"11 月 24 日号至 12 月 15 号 4 期杂志。

~ 机种名称缩写对照表 ~

- PSO：PS ONE，PS 的便携式主机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY 推出的 128 位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA 推出的 32 位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的 64 位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的 8 位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK 推出的 16 位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI 推出的 16 位黑白手掌机，
- PS PDA：POCKET STATION，SONY 为 PS 推出的 PDA。

可以把 PS2 存档考到 PC 上的神奇周边

由于目前 PS2 游戏缺乏，因此玩家对记忆卡的使用并不频繁，但鉴于 PS 记忆卡容量有限的弊端，日本一家不知名的制造商发表了可将 PS2 存档保存到电脑硬盘的周边设备。这样一来，玩家不但可以减少记忆卡购买量，还可能对存档进行修改。这项周边设备的售价为 5680 日元，预计 2000 年 12 月中旬推出。

SONY 将赞助欧洲足球联赛

为了强攻年底销售战役，各大游戏厂商都在极力宣传自己的产品。日前，SONY 公司表示将赞助欧洲足球联赛，并同时推出 PS2 的促销广告。SONY 预计在英国的著名电视频道上推出 8 个电视广告，用超现实手法来表现 PS2 的强大性能。这个系列广告片定名为"Pilgrimage"，由著名的国际大导演大卫 · 林区执导。

买电池可得 GBA！

享有国际声誉的松下公司为了替该公司生产的电池做宣传，将在日本举办一场名为"买电池得 GBA"的促销活动。从活动的标题就可看出，奖品是计划在 2001 年 3 月 21 日发售的任天堂 32 位掌机 GBA。对于日本玩家而言，这项促销活动无疑有着巨大的吸引力。

玩家集资开发下一代《樱大战》?

有传闻说，SEGA 也将仿效 KONGAMI，以游戏基金会的形式为其知名游戏"樱大战"的续作募集制作资金。不过目前 SEGA 并未对这则传闻做出任何官方反映。

SQUARE 公布 2000 年 9 月期财务报表

SQUARE 在 2000 年 11 月 17 日公布了 2000 年 9 月期的财务报表，税后纯利 22 亿日元，较去年同期 13 亿日元的赤字有了很大改善。这主要归功于超大作"Final Fantasy 9"在日本 282 万套的销售佳绩。同时，史克威尔预测 PS2 游戏"保镖"、"FF10"两作的合计出货量应该达到 300 万套。（有关"FF10"的消息请读者参看本期'新闻眼"的详细报道）

史克威尔创办网上杂志

SQUARE 宣布与日本知名出版社集英社共同出资成立新公司，通过 SQUARE 的"Play Online"推出收费网络杂志。《周刊少年 JUMP》等集英社的人气漫画周刊也将在"Play Online"上出现，届时消费者只要通过"Play Online"就能阅览最新最快的实时网络杂志。

KOEI 财务状况喜人

据 KOEI 公布的 2000 年度 9 月期的财务报表显示，该公司在本期取得了增长 128% 的骄人成绩。KOEI 的营业额为 92 亿日元（增长 45%），税后净利为 35 亿日元（增长 128%），而获利激增的主要原因是 PS2 软件"决战"、"真三国无双"的热销。

音速刺猬全线出击

为了庆祝"索尼克"这一形象诞生 10 周年，SEGA 最近宣布将在 DC 主机上推出一款索尼克精选集"索尼克 X"，该精选集将收录 MD、GAMEGEAR、SS 以及 DC 上的所有"索尼克"游戏。同时，DC 大作"索尼克大冒险"的续作也即将在 2001 年上半年推出，其试玩版会附带在"梦幻之星网路版"中于 12 月 21 日发售。而"索尼克大冒险 3"也进入了企划阶段。

机器猫加盟 DC

SEGA TOYS 日前宣布，改编自藤子不二雄知名漫画的冒险游戏"机器猫"将于明年 1 月 25 日发售。在这款游戏中收录了大量精彩动画，并搭配了充满卡通原味的场景舞台和 3D 道具，相信每一位喜欢原作漫画的玩家都能够从中寻找到儿时的纯真回忆。

本期"游戏新闻眼"得到了风林、天师及彩火的大力支持，特此致谢！

2001年1月新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
忍者乱太郎 谜题聚会	忍たま乱太郎パズルでパーティー	PS	CULTURE BRAIN	PZG	11日
德比骑师2001	ダービージョッキー2001	PS	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	SLG	18日
风雨来记	风雨来记(ふうらいき)	PS	FOG	AVG	18日
北电子的历史	ヒストリーオブ北电子	PS	MAP JAPON	TAB	18日
1500系列5 药的词典	SIMPLE1500实用シリーズVol.05药の辞典~ピルブック2001年版~	PS	D3	ETC	18日
1500系列6 鸡尾酒	SIMPLE1500实用シリーズVol.06カクテルのレシピ	PS	D3	ETC	18日
2山佐 梅花牌	山佐Digiガイド・ファウスト	PS	YAMASAINDA	ETC	18日
合金弹头X	メタルスラッグX	PS	SNK	STG	25日
极限格斗冠军	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	PS	CAPCOM	FIT	25日
风水入门	风水入门	PS	SUCCESS	ETC	25日
日本职业麻将联盟麻将道场2	日本プロ麻雀连盟公认 道场破り2(廉价版)	PS	NAXAT	TAB	25日
天竺鼠郊游	ハムスターのお出かけ	PS	NAXAT	SLG	25日
主流1500系列模拟商	Major Wave 1500シリーズザ・コンビニ2~全国チェーン展开だ!~	PS	HAMSTER	SLG	25日
主流1500系列真爱游侠	Major Wave 1500シリーズブループレイカーバースト~笑颜の明日に~	PS	HAMSTER	AVG	25日
爆烈职业摔角2	エキサイティングプロレス2	PS	不明	SPT	25日
1500系列54 保龄球	SIMPLE 1500シリースVol.54THEバレーボール	PS	D3	ETC	25日
1500系列55 挽歌	SIMPLE 1500シリースVol.55THEダーツ	PS	D3	ETC	25日
坂田吾郎九段连珠	坂田吾郎九段の连珠BPV	PS	CULURE BRAIN	ETC	1月
本格对战将棋-圣	本格对战将棋"圣"BPV	PS	CULURE BRAIN	TAB	1月
天灵	てんたま	PS	KID	LSG	1月
天使娃娃	ANGEL DOLL	PS	讲谈社	ETC	1月
什么是金融道	ナニワ金融道~青木雄二の世界胸算用	PS	讲谈社	TAB	1月
普及版1500系列东京玫瑰女郎	普及版1500日元シリーズLOVE★パラ~ラブリー东京パラパラ娘~	PS	MEDIARING	ETC	1月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
街头涂鸦秀(DC网络专卖)	デ・ラ・ジェットセットラジオ(ドリームキャストダイレクト专卖)	DC	SEGA	SPG	1日
超钢战记(DC网络专卖)	超钢战纪キカイオーfor Matching Service(ドリームキャストダイレクト专卖)	DC	CAPCOM	FTG	18日
美式足球2K1	NFL2K1	DC	SEGA	SPG	18日
格斗之蛇2	FIGHTING VIPERS2	DC	SEGA	FTG	18日
海豚ECCO	ecco THE DOLPHIN~Defender of the future~	DC	SEGA	AVG	25日
极限格斗冠军	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	DC	CAPCOM	FTG	25日
美少女梦工厂合集	プリンセスメーカーコレクション	DC	NNELIVES	SLG	25日
百剑	ハンドレッドソード	DC	SEGA	SLG	25日
百剑BATA版	ハンドレッドソード@barai版	DC	SEGA	SLG	25日
我是机器猫	ぼくドラえもん	DC	SEGA TOY	AVG	25日
快乐高尔夫2	ゴルフしようよ2新たなる挑战	DC	SOFT MARKS	SPG	1月
西风狂诗曲	西风の狂诗曲(ラプソディー)	DC	SOFT MARKS	RPG	1月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
NFL美式足球	マッデンNFLスーパーボウル2001	PS2	EA SQUARE	SPG	11日
太空维纳斯・早安少女组	"スペースヴィーナス"Staming モーニング娘。	PS2	SME	MUG	11日
鬼武者	鬼武者	PS2	CAPCOM	AVG	25日
音乐大作战	テクニクティクス	PS2	ARIKA	MUG	1月
一起去冒险	探しに行こうよ	PS2	SCE	RPG	1月
天空浪漫旅行	スカイオデッセイ	PS2	SCE	SLG	1月
机甲师团J凤凰	机甲兵团J-PHOENIX	PS2	TAKARA	ACT	1月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
动物番长	动物番长	N64	任天堂	ACT	1月
现代大战略	现代大战略Ultimate War	N64	MEDIA FACTORY	SLG	1月
桃太郎传说1-2	桃太郎传说1→2	GB	HUDSON	RPG	1日
纯爱小组	ラブひなパーティー	GB	MADLAS ENTERTANMEANT	SLG	下旬
胜负师传说 哲也 新宿天运篇	胜负师传说 哲也 新宿天运编	GB	ATINA	ETC	下旬
宠物天堂4 可爱小猫	なかよしペットシリーズ④かわいい仔猫	GB	MTO	SLG	1月
超级机器人大战COMPACT2第三部	スーパーロボット大战COMPACT2第3部:银河决战篇	WS	BANPRESTO	SLG	18日
SD罪恶工具	ギルティギアプチ	WS	SAMMY	未定	25日
NAMCO明星高尔夫	ナムコワンダークラシック	WS	BANDAI	SPG	中旬
真爱相随	With You~みつめていたい~	WS	SARURAKU	SLG	下旬
真爱相随限定版	With You~みつめていたい~初回限定版	WS	SARURAKU	SLG	下旬
机动战士高达1-SIDE7	机动战士ガンダムVol.1-SIDE7-	WS	BANDAI	SLG	下旬
闪光恋人	FLASH恋人クン	WS	光文社	ACT	1月
王者育成	キングブリーダー	WS	SAMMY	未定	1月

“美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	37976	21	21	合金弹头 2 (ARC、SNK、STG)	4327
2	2	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	30276	22	22	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	4269
3	3	生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	21030	23	23	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	3977
4	4	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	19074	24	24	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG + SLG)	3971
5	5	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG + RPG)	15668	25	25	最终幻想 4 (PS、SQUARE、RPG)	3645
6	6	世界足球·实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	14239	26	26	生化危机·代号维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	2978
7	7	口袋妖怪·金银 (GB、NINTENDO、RPG)	10704	27	27	合金弹头 X (ARC、SNK、STG)	2905
8	8	超级机器人大战 α (PS、BANPRESTO、SLG)	10065	28	28	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	2858
9	9	'99 格斗之王·千年之战 (ARC、SNK、FTG)	9903	29	29	仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG)	2660
10	10	实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	9678	30	30	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D - FTG)	2505
11	11	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	8645	31	31	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	2482
12	12	'97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	8432	32	32	格兰蒂亚 2 (DC、GAMEARTS、RPG)	2211
13	13	生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	7056	33	33	97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	2141
14	14	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	5970	34	34	合金弹头 3 (MVS、SNK、STG)	2007
15	15	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	5747	35	35	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	1887
16	16	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	5422	36	36	大航海时代 4 (PS、KOEI、SLG)	1795
17	17	'99 格斗之王·千年之战 (PS、SNK、FTG)	5019	37	37	R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC)	1791
18	18	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	4626	38	38	SD 高达·G 世纪 (PS、BANDAI、SLG)	1718
19	19	莎木 一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	4529	39	39	97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	1714
20	20	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC)	4515	40	40	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG + RPG)	1579

填写选票的注意事项:A．不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B．依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”;C．一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

“FF8”老当益壮,“莎木”终于现身于排行榜!

● 没有办法,史克威尔还是太有人气了。尽管“FF9”无论是在画面上还是在系统上都非常出色,仍是只能将第一的位子让给自己的亲哥坐。说实话,许多玩家的看法都认为“FF8”是7、8、9中最差的,但是从榜上看只能得出“各花入各眼”的结论……

● 街机榜方面,SNK仍是国内的第一。尽管被人收购,许多SNK的拥护者仍旧支持她。但由于国内的街机基板大部分都是盗版的,所以,即便是玩家捧场也无助于SNK。“合金弹头”及“格斗之王”依旧是当之无愧的天王!

● 排行榜上终于有了DC游戏上榜,可见DC玩家在急速的增长中。这次上榜的游戏是人气无双的“莎木”及“格兰蒂亚2”,都是极品之作。虽然在日本销量并非特别令人满意,但显然这些都不会影响到我国玩家对游戏的热爱。“莎木”就不用说了,看看每期杂志下面的玩家评语即知游戏的出色程度;而“格兰蒂亚2”这部游戏无论在各方面均是年内最出色的。这两款游戏目前的排名并非十分靠前,但好游戏是不怕寂寞的,它们必定后劲十足,而且相信今后会有更多的DC游戏上榜!

● 年底年初是游戏推出速度最疯狂的时候,尤其是PS及DC的大作不断。加上PS2的几部重量级游戏的登场,PS2的硬件销量也会再次上升的。另外,新上市的万代彩版WS首批在“FF”的助阵下,被玩家一扫而光,可谓是一大亮点。不过,相信天王任天堂必定不会让其嚣张下去的,同月十四日的“口袋妖怪·水晶”就是一张王牌。从目前的形势看,还没有能与“口袋妖怪”争的作品。这也是值得玩家关注的焦点,相信几个月后,排行榜上必定有一场恶斗。



PlayStation 2

Might and Magic
Day of the Destroyer

魔法门 —毁灭之日

“魔法门”最新版终于在 PS2 上登场。这是一款受到热衷传统 RPG 游戏的玩家们极度喜爱的“魔法门”系列的最新作，这回将以适合初次体验者的型态在 PS2 中登场。

责编/七支剑

PS2	厂商：IMAGINER	类型：RPG
	发售日：2000 冬	媒体：CD×4

世界三大 RPG 之一

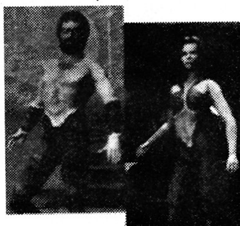
“魔法门”这款游戏是与“辟邪除妖（巫术）”、“创世纪”共同享有世界 3 大 RPG 称号的游戏，自从 86 年推出第一代作品以来，这款“传统的 RPG”游戏至今仍然屹立不倒，并持续地推出其续篇作品。

8 个种类的职业

在本作中玩家们于游戏开始时便必须先作成一位角色，接下来方可继续与游戏中所遇见的角色或于“冒险者之宿”中雇用的同伴组成一个五人的团体。其中可以选择的职业（种族）共有八种，但最初却只能够在七种职业中选择，每种职业所能装备的武器、防具与可学会的魔法的种类（九种属性）都不同，同时还有特殊能力的职业喔。

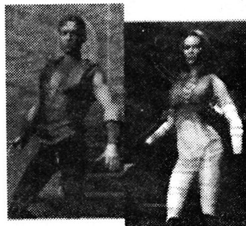
很有魄力！→战斗画面

★骑士



骑士可以有效的运用各种武器与防具，成为各种道具的熟练者，其魅力在于拥有次于巨人的耐久力，然而他们的缺点却在于无法学会魔法，是一种适合肉搏战的种族。

★牧师



这是一种可以学会精神魔法、肉体魔法、心灵魔法的职业，他们也是唯一可以学会光的魔法的种族，然而他们的缺点却在于体力低，而且只能装备轻的武器或钝器，不适合战斗。

★妖术士



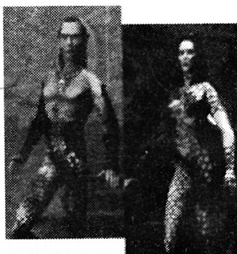
他们是黑暗魔法的专家，也是一种拥有控制不死系能力的职种，除此之外他们没有其他特殊的能力，只能够装备少数特定的武器与防具，但可以学会炎、水、地、风的魔法。

★黑暗妖精



他们是强力的剑士与弓兵，也是一种可以学会除了黑暗魔法以外所有魔法的万能职种，擅长于解除各种陷阱，然而他们却也无法装备大多数的防具及枪或斧头等武器。

★吸血鬼



这是一种可以利用特殊能力成为“不死之身”的职种，擅于使用肉体魔法、精神魔法与心灵魔法，同时擅于用剑，但装备上却有所限制，成为不死身时也会受到某些处罚。

★巨人



这是一种智能很低的战士，其特征在于他们拥有全部种族中最高的耐久力，同时无论是体力或再生能力都是最强的，虽然可以使用所有的武器，但只能够配备皮革制的防具。

★米诺陶罗斯



这是拥有连巨人也无法比拟、具有极高耐久力的职种，拥有强大的力量，可以装备枪、钝器、斧头等武器。而且与外表看起来相反，拥有高度的智慧，可以使用若干的魔法。

★龙



这是在开始时唯一无法选择的职种，可以利用巨大的爪、牙、吐息来战斗。可以在空中飞行，身上坚硬的鳞片刀枪不入，可发挥出恐怖的实力。然而却无适合的道具可以装备。

PlayStation®2

7～莫尔摩斯骑兵队






セブン ～モールモースの騎兵隊～

"7～莫尔摩斯骑兵队"在剧情方面，有浓厚的童话故事味道，在战斗方面是采用全新的战斗系统："轮番上阵循环战斗系统"，而且它也是NAMCO公司第一款用DVD作为载体游戏，所以称之为世代交替的RPG一点也不为过。

namco

责编/七支剑

PS2	厂商:NAMCO	类型:S·RPG
	发售日:2000.12.21	媒体:DVD－ROM

奇特的战斗

—轮番上阵循环战斗系统



从游戏名称可以知道，"7"在游戏中有重大的意义。其中之一就是故事里有7位英雄，更实际一点就是，玩家最多可以找到7位伙伴一同战斗。当战斗发生的时候，画面来到一个3列4排的棋盘上。游戏规定，站在前列的角色可以进行直接攻击，中列的角色可以辅助前列的角色，后列的角色可以进行回复的动作。回合完毕，前列将会跑到后列，中列和后列则前进一列，让每一个角色，都尽到攻击、辅助、回复三种功用，这就是"轮番上阵"的意义所在。



START



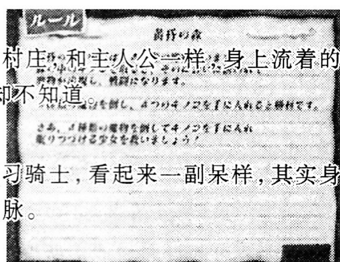
故事以一个叫莫尔摩斯的小村庄开始，当时下着雨，村中的少年巴鲁冒着雨匆匆地赶来。"森、森林、发生了怪事啦！"巴鲁上气不接下气，好不容易把话讲完，但一向傲慢的骑士团长达尔卡尔根本没听进去，最后好不容易派了一个实习骑士，也就是玩家操作的主人公，和巴鲁一同去森林看看。两位英雄就是在这种情形和第三位英雄菲尔会面，未来更有新奇的事件，刺激的冒险在迎接他们。

人物



★菲尔

是主人公在森林遇到的神秘的少女。她将带领着主角展开最初的冒险，在游戏中是个关键性的人物。



★巴鲁

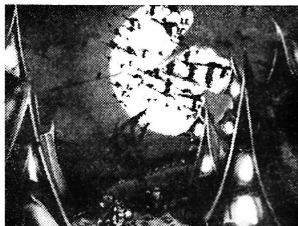
住在王国边境的村庄，和主人公一样，身上流着的是战士的血脉，自己却不知道。

★主人公

王国骑士团的实习骑士，看起来一副呆样，其实身上流着的是骑士的血脉。

★达尔卡尔

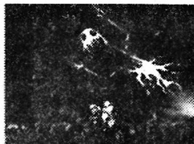
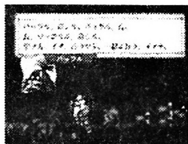
王国骑士团团长。因为这个职位而认为自己很高尚，所以对一般的平民都有傲慢的态度。

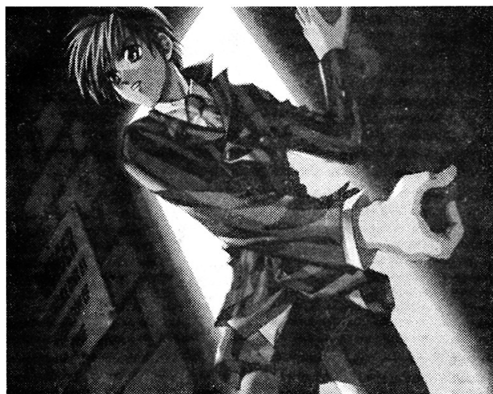


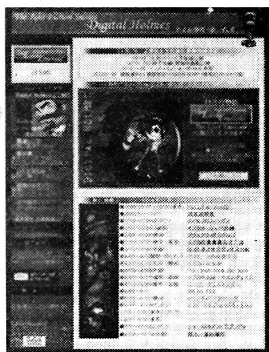

新的职业加入



多样化的职业也是战斗的重点。同一种职业因为前、中、后列的位置会有不同的能力，再加上不同职业之间的区别，所以整体的战斗能力可以变化的空间相当大。这次将会有忍者(男、女)、祈祷师、巫女、骑士和战士六种职业给玩家，此外，也请各位玩家不要忘记还有弓箭手、女武神、魔术师和魔女这些职业。





DIGITAL HOLMES

ディジタル・ホームズ(仮題)

PlayStation®2

名侦探福尔摩斯是世界知名的传奇人物。现在，他的后代子孙，以爷爷的名誉发誓要用高科技的技术，向现代伦敦发生的犯罪挑战。

数码福尔摩斯

PS2	厂商:ARC SYSTEM WORKS	类型:AVG
	发售日:2001年春	媒体:CD-ROM

责编/七支剑

以伦敦为舞台、你能解开所有的谜题吗?

在现代伦敦出现了一位年轻的天才名侦探!这款“数位福尔摩斯”的主角伊普加，正是家喻户晓的名侦探福尔摩斯的后代子孙。拥有天才般的头脑，随兴地在世界各地旅行的伊普加，将以高科技面对（卷入?）各种事件。游戏故事以AVG的形式进行，当遇到重要对话的时候，则会展开“TT(策略话术)战斗”。顺利地说服对手，取得你所想要的情报吧!用“TT(策略话术)战斗”收集情报!



所谓的“TT(策略话术)战斗”，就是在与谈话对象会话时，透过说服或者安抚的方式来获取情报的系统。也就是说玩家必须选择适当的会话指令，在谈话过程中争取对方的信赖才能获得想要知道的情报。不过即使是选择同样的指令，还是会因对象当时的感情变化而出现不同的反应。只有看清对象的“感情参数表”，甚至在必要的时候和搭档交换进行会话，才能说服对手，这就是“TT战斗”胜利的最大关键。

息息相关的各种设定



★会话指令

玩家必须从这个指令群当中选择会话的方式，有搭档在的话，也可以选择换手交谈。角色不同，可以选择的会话方式也因人而异。

★感情参数表

是在TT战斗中说服对手的重要关键之一，由表示信赖度、情绪、时间限制的三条计量表所构成。会话时最好配合对方的感情来改变应对进退的方式。此外，各角色的感情对后半部分故事展开也会有影响喔!

★情绪计量表

表示情绪起伏的计量表，角色的反应会根据此而有所变化。

★信赖计量表

只要让这个计量表集满，对方就会乖乖接受我方的要求。

★时间限制表

显示谈话者疲劳度的计量表，一旦全满会话就宣告结束。

数码福尔摩斯企划





让现实世界上虚构的游戏角色人物出现在网路虚拟世界中，这就是所谓的“数位福尔摩斯企划”。从11月1日起，玩家的一举一动将会对故事造成影响的网络和连载小说即将开始。玩家可以在网路上制作自己的分身角色，让他们在虚拟世界自由自在的生活，还可和伊普加等登场角色接触互动。一个搞不好说不定玩家的分身还可能会被卷入事件当中…?想知道故事会如何发展吗?敬请留意今后伊普加在imode和单行本等各式各样媒体平台上的动向吧!



ドンキーコング 2001

GAME BOY COLOR
大金刚 2001



在各具特色的40条路线及有隐藏地区的广大丛林舞台上，"东奇"和"迪迪"将在此展开一场大冒险！！

责编/七支剑

这个故事是发生在一个风雨交加的夜里。那时大金刚"迪迪"正在香蕉仓库的门外担任守卫的工作。不料恶名昭彰的"克雷姆林"窃蕉集团竟然潜入仓库并偷走了重要的香蕉！得手后还将"迪迪"给关在一个桶子里。最后一伙人就在丛林之中失去了踪影。到了隔天，大金刚"东奇"看到这个情况后十分愤怒，决定冒险出发去找寻"克雷姆林"集团并且追回重要的香蕉。大金刚"东奇"，你一定要救出被关在桶子里的"迪迪"！然后将"克雷姆林"集团狠狠地修理一顿，并把重要的香蕉给要回来！！

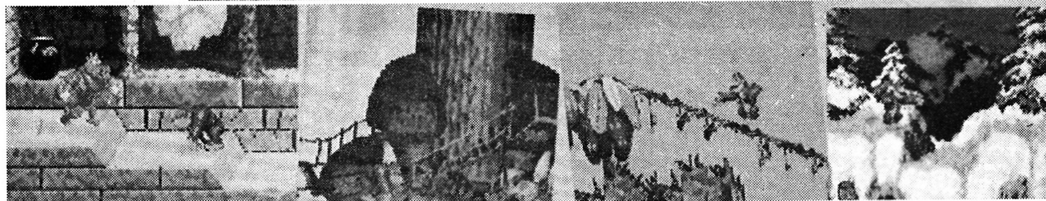
GBC	
厂商:NINTENDO	类型:ACT
发售日:2001.1.21	媒体:卡带

各式各样的游戏周边、可享受多种游玩乐趣的"大金刚 2001"

在"大金刚"系列作品中十分活跃并且深受玩家喜爱的两位大金刚—威猛有力的"东奇"和活力十足的"迪迪"，又将在续作"大金刚 2001"中与大家见面了。这款新作除了有大家所熟悉的游戏主要素—动作冒险之外，也追加了加分游戏、贴纸制作等新要素。因为这二个新要素与GB本体的红外线通信功能及另外发售的通信缆线、迷你印表机等周边相互对应，所以玩家可以享受到各种不同的游戏乐趣喔！

→为了向『克雷姆林』追回香蕉，大金刚要经历各种考验。





←哇！如此复杂，还有勇气向前走吗？

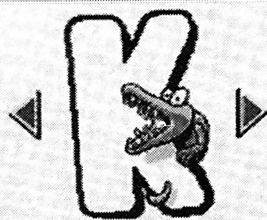
增加了许多新要素



↓如果钓起同种类的鱼、收集完COMBO文字的话，就可以攻击对战的另一方。

↑好好地操作钓钩，将海中的鱼钓上来。

玩家可以和大金刚『东奇』一起坐在船上享受钓鱼的乐趣。如果使用通信缆线的话，两个人就可以比赛看谁钓得多。



你只要在绿色香蕉的附近找一找就会发现贴纸。如果用通信缆线来连接迷你印表机的话，就可以将找到的贴纸给印出来。



魔颤

Devil May Cry

PS2 | 厂商:CAPCOM | 类型:AVG | 发售日:未定

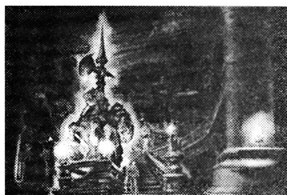
这款游戏是相当受玩家期待的，其诡异的角色和背景设定给人以全新的感觉。在PS2强大机能的帮助下，它将把这场人魔之战宏大华丽的画面展现给玩家！

责任编辑/WP

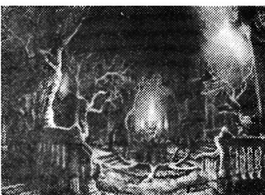
制作《生化危机2》的黄金搭档再次合作

《魔颤（暂称）》这款游戏是由三上真司和神谷英树这两位制作人共同合作的AVG新作。说起山上真司和神谷英树这两人，就是将AVG游戏《生化危机》系列的第二作推向顶峰的著名搭档。这两个人在经过了四年之后，终于再次合作组成了强力的制作团体。该作的主角是名为“但丁”的魔人。玩家要操纵着这个“但丁”在完全由多边形所构成的3D舞台上来回奔走，使用枪和剑作为武器，将来自魔界的恶魔们一一打倒！！

↓神秘的巨大骑士像竖立在昏暗的楼梯边上。

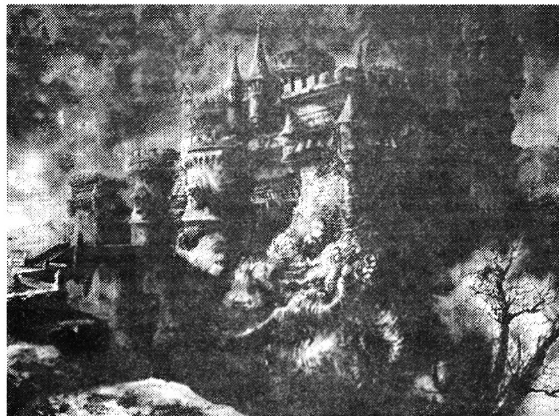


↓扭曲的树木给人一种不安的感觉。



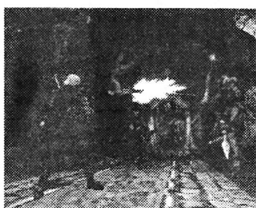
背景设定

在遥远的过去，有着为正义而活的恶魔的传说。魔剑士为了人类而拿起剑，击退了来自魔界的进攻。但随着岁月的流逝，那传说很快就从人们的记忆中消失了。然而在经历了近2000年的岁月之后，魔界积蓄了足够的力量，变得异常强大。魔界大军以压倒性的力量蜂拥而来，开始向人界展开血腥的报复……在恶魔再次侵如人人界的危机中，一个神秘的男子挺身而出，他就是继承了传说中魔剑士之血的恶魔猎人——但丁！他拿起了传说中的魔剑和自己心爱的双枪，再次和魔界展开了宿命的决战！！



↑充满神秘气氛和恐怖感的中世纪古老城堡，使人不由得想起了恶魔城。在这个城堡中但丁即将与地狱的恶魔们展开殊死搏斗！

让恶魔去哭吧！



↑单手举枪向恶魔射击。

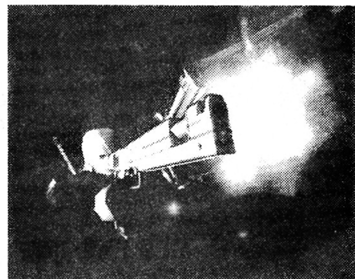


↑但丁挥剑向恶魔砍去，冷酷的表情足以让恶魔们颤栗。

《魔颤（暂称）》中从但丁这个角色的设计、到行动的模式、攻击的动作等等，都围绕着一个“帅”字。而每一个玩家也都因此可以在游戏中化身为但丁，体验到各种动作的帅气。射击！劈斩！飞跃！一起来感觉在超越人类的领域中魔人的华丽之战吧！游戏中与但丁为敌的是自魔界蜂拥而来的恶魔们。外表看像人类而不像异形的恶魔们会不断登场。同时拥有恶魔和人类血缘的“但丁”，平时外形是人类的模样，但他在必要时也可以变身为恶魔的样子(感觉上要比人类的样子更帅气一些)。

主角但丁

他是传说中的魔剑士的后裔，是一名恶魔猎人(DEVIL HUNTER)。所谓的魔人就是同时拥有恶魔和人类血缘，是人类和恶魔的结合体。他运用着手上的双枪和背上的魔剑来对抗恶魔。



↑手使双枪向恶魔射击，姿势看起来有些像某著名影星。



→在角色设定方面据说是CAPCOM有史以来最为迥异的。看上去好象是为了迎合青少年玩家的口味而设计的。



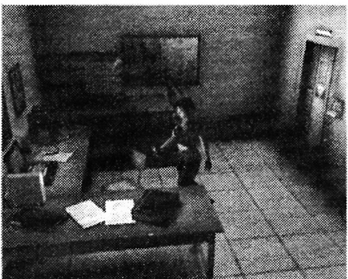
生化危机 BIOHAZARD -CODE : Veronica-(完全版)

——维罗尼卡完全版——

PS2/DC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2001.3.22

责任编辑/W P

自从去年二月《生化危机—CODE: Veronica》在 DC 上推出以来，一直都在 DC 软件销售榜上名列前茅。现在这款游戏即将以完全版的形式在 PS2 和 DC 这两大机种上同时推出了！这次的《生化危机—CODE: Veronica》之所以称之为完全版，不光是在游戏整体的品质上有了大幅度的提升，还特别追加了以威斯卡为中心来展开的全新内容。生化迷们终于可以看到《Veronica》的真正结局了！



↑游戏中克蕾儿必须一面解开各种谜题一面前进



↑由于深入了解了机能，使得丧尸显得更加真实，使恐怖感倍增。

追加了与威斯卡有关的崭新事件

在第一代《生化危机》中登场的威斯卡是克里斯所属的S·T·A·R·S的队长，他在第一代中已死亡，但在后来发售的《Veronica》中却再度登场，游戏中却没有交代与他有关的谜团，这回在《完全版》中追加了与其相关的事件，一切谜团终于可以真相大白了！！



←维斯特的身体能力已经超出了人类的本能，而且他的行动看来好像是在和“伞”公司作对。

→眼睛里放射出奇怪光芒的维斯特看来已经不是普通的人类了。



←维斯特好像与金发少年斯蒂夫有着某种不为人知的神秘关系，而且他的目的是什么也是个谜。

STORY

由于“伞”公司所遗留下来的T病毒，而使美国中西部的一个小镇——浣熊镇变为了一片废墟 。在这次惨剧发生三个月后，克蕾儿·雷特菲儿德为了寻找哥哥克里斯·雷特菲儿德而潜入“伞”公司的欧洲支部。然而，克蕾儿在搜索途中惨遭逮捕，被押送至一个孤岛之上，岛上有一座巨大的监狱。而这便是由独裁者亚修佛特家族统治的孤岛——洛克佛特。

画面品质大幅提升

《完全版》中，游戏的品质有了大幅度的提升。举例来说，在序盘阶段与克蕾儿共同行动的少年斯蒂夫，他的发型有了微妙的变化。



↑在本作中斯蒂夫的发型有了微妙的变化，额头前面留着刘海。

本作的两位主人公

克里斯

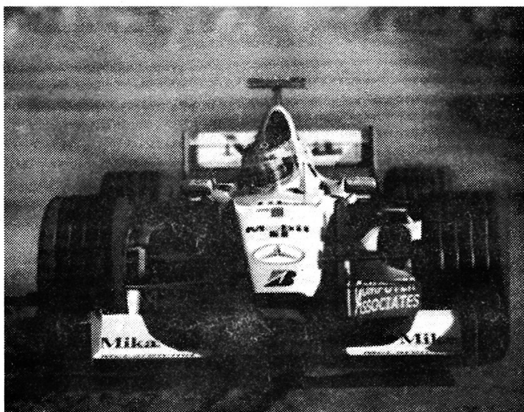
过去身为特殊部队S·T·A·R·S的队员，是一个不知恐惧为何物，且集精神力和钢铁的身体于一身的硬汉，擅长使用各种枪械，会驾驶飞机。在解决“洋馆事件”后为了找出事件的真相而来到欧洲。



克蕾儿

本篇的主人公，她是一位喜爱骑摩托车，而且好奇心旺盛的女大学生，为了寻找失踪的哥哥而来到浣熊镇。后来被卷入了由“伞”公司所引起的恐怖事件中，与新警官里昂合作顺利地从浣熊镇逃脱。后来为追寻哥哥的下落来到欧洲，然而由于大意落入“伞”公司的魔掌，被押送到孤岛上的监狱里。







F1 冠军杯赛车

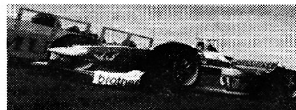
PS2	厂商:UBI SOFT	类型:RAC
	发售日:2001 年初	媒体:CD-ROM

2000 年的 F1 大赛中，法拉利夺得了双料冠军，当然 UBI 公司也不会放过这个好题材，本作将让玩家在 PS2 上充分体会急速飞驰的 F1 大赛的感觉，怎么样很期待吧！

责编/黄金莱因

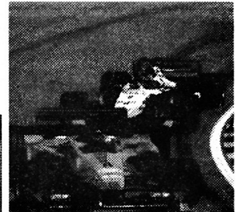
完全模拟战况激烈的 99 年 F1 大赛！

本作“F1 冠军杯赛车”不仅按照实际的车手、赛车、路线等资料制作，并且以 99 年 FIA 的公式资料为基础。这是第一款在 PS2 上发表的 F1 赛车作品，借助 PS2 的机能表现出了与真实赛车相差无几的操作感及生动的背景画面！游戏里收录了原 F1 赛车手片山右京所教导的各种路线攻略法，另外为了初学者方便，还预先制作了针对初学者的各种环状路线设定。当然啦，超过 10 个项目的设定内容以及可采用 F1 公式规则等的设定，应该都能满足你对 F1 的狂热！





↑→游戏中的赛车制作的极其真实！简直可以假乱真？！



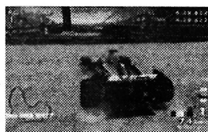
↑这种画面你能看出是游戏画面么？

多彩多姿的 6 种单人游戏模式可供玩家选择

本作“F1 冠军杯赛车”一共收录了 6 种非常好玩的单人游戏模式！至于 F1 赛车迷们等了又等，盼了又盼的剧情模式、赛车手训练班等游戏模式，恐怕你只有在这款游戏中才可以玩到喔！另外玩家还可享受到画面分割对战模式的乐趣。

Arcade 街机模式

只能选择环状路线及赛车手来玩的简单模式。在这个模式里有时间限制，如果在时间内通过检查站的话，所剩下来的残余时间便会追加上去。



↑是个非常简单的模式，要好好练习呀！

Grand Prix F1 大赛模式

忠实地再现赛期为期三天的 F1 大赛。第一天是自由练习，第二天是预赛，然后第三天则是决赛。这个模式的赛程安排，可说是完全和真正的 F1 大赛一样。



↑不通过预赛可是不能继续进行比赛的！加油呀！

Time Attack 时间竞赛模式

在特定的环状路线上比赛，看谁最先跑完一圈的时间竞赛模式。你还可以回顾一下当时表现最好的画面！



↑取得好成绩会自动记录下来，努力刷新记录吧！

Championship 锦标赛模式

先选定车手，然后在 16 关的赛程中一路过关斩将，最终夺取 F1 冠军的锦标赛模式。比赛会和 F1 大赛模式同时进行呀！



↑让你体会亲身参加 F1 锦标赛的感觉！

Scenario 剧情模式

以 99 年实际的比赛情节来满足游戏所提示的条件。以剧情 2 来举例说明，在意大利比赛的时候，玩家要选车手虎之介，并在第三圈的时候追过巴代鲁。

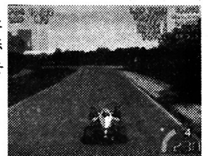


↑此模式越往后玩游戏越有难度！

Driving School 赛车手训练

课题	检测项目
1	加速与刹车 1
2	转弯
3	超车 1
4	加速与刹车 2
5	加速与刹车 3
6	中途加油维修

这是一个可以学习到有关赛车基本知识的模式。讲师是片山右京先生，玩家可以参考片山先生所给予的建议。你是否能够将这 14 道课题给全部过关呢？



→技术不过关的话，那么训练班是你一定要来的地方！

剧情模式出现条件

如要玩剧情模式的话，一定要先把大型电玩模式给过关才行。一步一步完成比赛流程，并逐渐提升自己的实力吧！

车队	关卡	比赛名称	条件	剧情
First Group (easy)	1	Italy	前六名	Easy 剧情 1-2
	2	Brazil		
	3	Canada		
	4	Austria		
	5	German		
	6	Japan		
Second Group (normal)	7	Spain	前三名	Normal 剧情 3-5
	8	France		
	9	Australia		
	10	San Marino		
	11	British		
Third Group (Hard)	12	Europe	第一名	Hard 剧情 6-9
	13	Belgium		
	14	Hungary		
	15	Malaysia		
	16	Monaco		

再现 F1 赛车的华丽造型

共有 11 个车队，22 辆赛车来角逐 F1 大赛。本作是根据最新的图像技术来做成的，所以不管是图片背景的呈现或者车体周围景观反光的表现，都完美生动到会让人误以为是真车，音效方面则是采用真车的引擎声音。总之表现的可说是相当的生动真实。



↑MINARDI FORD，终于在 99 年夺得冠军

20世纪 游戏业界博物馆

译/决心前往东瀛的达哉　责编/PERFECT、风林

~1980篇 电视游戏的诞生与市场确立

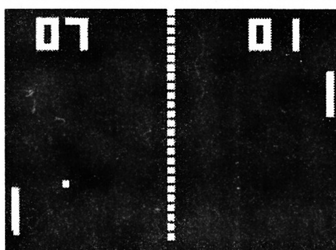
1958年，最初的电视游戏在这个世界上诞生了。这台“初号机”是由美国的威利·希金博萨姆制作的，显示屏借用了某种电子仪表的屏幕。14年后，世界上出现了销量达10万套的电视游戏（请注意并不是电视游戏机），其名为“PON”，那是一个由雅达利创造的“棒”与“点”的世界，这就是游戏世界的最初原点。

代表这一时代的关键词：雅达利、PON、空间侵略者、小蜜蜂、吃豆、GAME & WATCH……

时间	业界大事
1972	·雅达利公司发售家用电视游戏“PON”，掀起最早的游戏热。
1975	·时代（EPOCH）公司发售日本最早的电视游戏“电视网球”。 ·世界上最早的RPG“ローグ”问世。
1976	·雅达利发售“PON”的发展型“BREAKOUT”。
1977	·任天堂第一款电视游戏“电视游戏6”发售。
1978	·TAITO发售“空间侵略者”，新游戏热掀起。
1979	·NAMCO发售“小蜜蜂”。
1980	·任天堂发售便携式LSI游戏“GAME & WATCH”。 ·RPG始祖“巫术”、“ULTIMA”发售。 ·NAMCO发售“吃豆”，引起轰动。

1972 雅达利开发出日后成为电视游戏代名词的“PON”

美国的雅达利公司在这一年开发出了“PON”这一家用游戏，并创造了当时罕见的10万台销量，此后雅达利以“PON”为基础开发了又一轰动性的产品——“BREAKOUT”，也就是砸方块的游戏（“PON”的改良作）。但是雅达利并未保持良好的发展势头，此后大量的拙劣作品将将其推入了深渊。



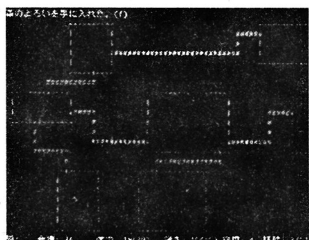
←这是网球游戏，现在看起来画面很简陋，但当时却让玩者异常狂热！（本人也是一样——译者注）

雅达利冲击

虽然雅达利公司通过电视游戏大获成功，但在成功的背后却也产生了大量的劣作，而且最终导致了游戏热的骤然终结，雅达利也从此陷入了经营困难的局面之中。后来这件事被业界称为“雅达利冲击”。

1975 自动生成迷宫的RPG“ローグ”问世

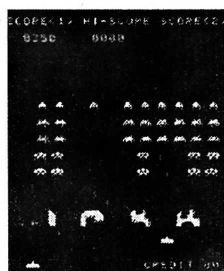
CHUNSOFT的人气游戏系列“不可思议的迷宫”正是以这款“ローグ”为原型开发的。当时人们使用一种名为“UNIX”的电脑来玩这个游戏。“西林”迷们应该找来一玩，其完成度之高至今让人赞叹不已。



由点阵画面组成了极高完成度的作品！

1978 “空间侵略者”袭来！

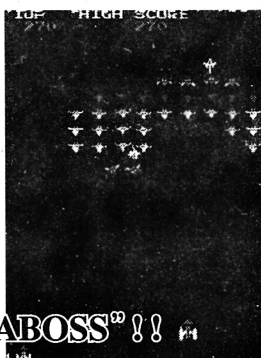
引发游戏热潮，并成为一种社会现象的“空间侵略者”在1978年登场。由于玩家反应空前热烈，游戏厅在那时甚至改名为“空间侵略者屋”！大家像发了疯一样往游戏机中投币来消灭宇宙人。而且这款游戏有很多秘技，比如如何用一个币玩无限长的时间，如何打出高积分等。更有甚者，如何不用花钱就能玩游戏的攻略法也被“开发”出来了（正所谓犯罪源于贪欲）。



↑左右移动是按键控制的。

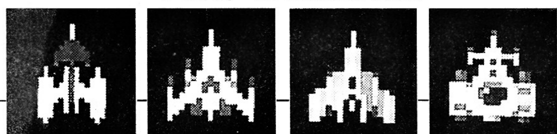
1979 "小蜜蜂"来了!!

在已经习惯于宇宙人整队来袭的人们面前,神秘的外星人军团突然来袭。这就是大名鼎鼎的"小蜜蜂",它凭借"铿铿"作响的华丽效果音和丰富的色彩使当时的人们为之倾倒。而敌人或者直冲而来,或者散播导弹,或者逃向画面外的丰富变化更是新意无穷,有的街机厅至今仍保有该机台。



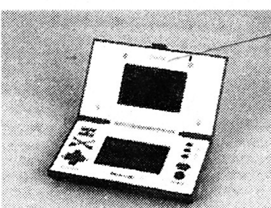
BOSS 被称为"GALABOSS"!!

"小蜜蜂"主机的进化史



1980 GAME&WATCH 热潮来临

虽然任天堂此前已经发售过自己的街机游戏和电视游戏(不是FC),但任天堂这一品牌真正为人所知还是从这款GAME & WATCH开始的,GAME & WATCH获得了巨大的成功。此后,为了不让玩家们感到厌倦,任天堂不停地发售新的GAME & WATCH游戏,并一直延续到FC。



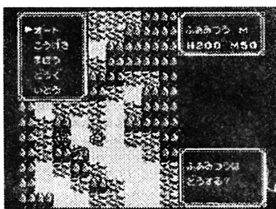
↑在GAME&WATCH中首次出现了十字键。这是已故的天才制作人横井军平的杰作!

1980 "巫术"、"ULTIMA"登场

没想到在日本之外这么早就有了RPG。而且当时即使有新作问世,其题目也都一律是"巫术"。而另一方面,"ULTIMA"的新作"ULTIMA · ONLINE"更是成为网络RPG的先驱。无论哪一个系列都有一大批忠实的追随者。如果从初代的"巫术"和"ULTIMA"开始算起来的话,这两款游戏已经被人们玩了20年了——在数值的升降中亦喜亦忧的20年……



↑"巫术"在FC上同样登场。



↑"ULTIMA"也推出过FC版。

1980 "吃豆"热!

后来让世界都大为轰动的"吃豆"正是在这一年出现的,也就是说"吃豆"已经整整20岁了。据说"吃豆"形象最早的创意来源于被吃掉一角的比萨饼。在美国,这个小球的人气相当旺盛,不仅被制作成动画片,还有大量形象商品问世。毫不夸张的说:是NAMCO创造了"吃豆",也正因为"吃豆"才有了今天的NAMCO。

吃豆先生的历史



1981~1985篇 任天堂8位机FC登场 现在意义上的游戏热潮

"空间侵略者"、"小蜜蜂"、"吃豆"——虽然街机游戏不断充实,但家用电视游戏方面却几乎完全没有得到普及。在这情况下,FC于1983年发售,家用电视游戏的黎明到来了!!

当时的市场规模

4110亿日元(根据行业白皮书统计)

这一时期最畅销的软件

1. 超级马里奥兄弟(FC)——销量681万份
2. 高尔夫(FC)——销量246万份
3. 棒球(FC) ——销量235万份

代表这一时代的关键词

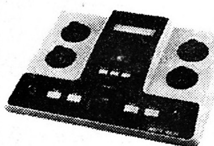
FC、卡带、名人、铁板阵、多尔亚加之塔

时间	业界大事
1981	·任天堂发售街机版"大金刚"。 ·时代公司发售"游戏主机"CASSETTE VISION"。
1982	·由于美国出现了大量劣质软件,电视游戏市场急剧衰退,形成所谓的雅达利冲击。
1983	·任天堂发售8位电视游戏机FC(7月15日)。 ·世嘉发售后来短命而终的SG-1000。 ·NAMCO发售以神秘氛围著称的"铁板阵"。
1984	·NAMCO发售含有RPG要素的"多尔亚加之塔"。 ·时代公司发售机能强化的"SUPER CASSETTE VISION"。
1985	·世嘉第三种游戏主机SEGAMARK Ⅲ发售。 ·任天堂发售"超级马里奥兄弟"。 ·世嘉公布最早的体感游戏"HANG ON"。

附录:吃豆先生的形象有两种版本,一种是仿佛比萨饼缺了一角的早已为大家所熟知的形象,一种是有眼睛有鼻子拟人化的形象,无论看见哪一种都会让人想到"啊!!吃豆!"。这正是其形象设计了不起的地方。

在这一时期发售的游戏主机

●CASSETTE VISION



将通过交换卡带更换游戏内容这一概念一般化的电视游戏机。但图像机能低下，游戏中的角色大多是一些四角方块……

●开发商：时代公司
●发售日：1981.7.30
●售价：15000日元

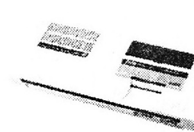
●FAMILY COMPUTER



使人们真正认识电视游戏的日本的流行主机，具有1家1台的骄人普及率！当然还有用旧之后机体就会泛黄这一有趣的特征（笑）。

●开发商：任天堂
●发售日：1983.7.15
●售价：14800日元

●SEGAMARK Ⅲ

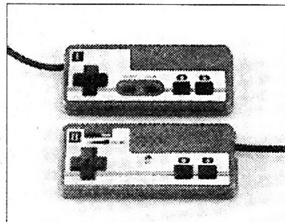


世嘉为了和FC对抗发售的硬件。"幻想地带"和"宇宙哈利"等世嘉街机游戏的移植作品是其魅力所在。世嘉迷最早的乐土！

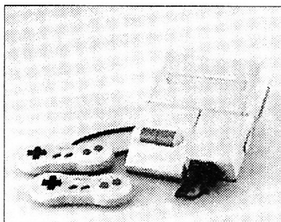
●开发商：SEGA
●发售日：1985.10.20
●售价：15000日元

1983 FAMILY COMPUTER诞生！

FAMILY COMPUTER简称FC，任天堂蓄势待发，随后就变成了无人不知、无人不晓的怪物主机。当时日本国内的所有游戏媒体几乎全都成了任天堂的御用媒体。FC大获成功的原因可以归结为大量第三方软件商的支持、街机游戏的大量移植以及"DQ"、"FF"等大人气RPG的出现。FC同时还具有磁盘系统、机器人、摇杆手柄等丰富的周边设备。



↑初期FC采用橡胶制十字键，沿用G&W的设定。



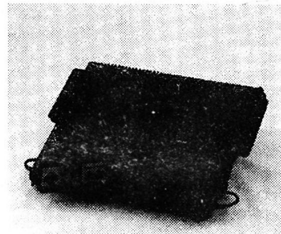
↑AV型FC，可以用AV线与电视很方便的连接，画质更佳。

随主机首发的软件

●**大金刚**
跳过水桶，爬上梯子，救出Lady的游戏。

●**大金刚 Jr**
跳过敌人头顶，抓住藤蔓，去解救父亲的游戏。

●**大力水手**
吃菠菜、吃菠菜，还是吃菠菜……



↑由夏普发售的"FC TITLER"，可以进行录像带的编辑。个头很大的黑色家伙。

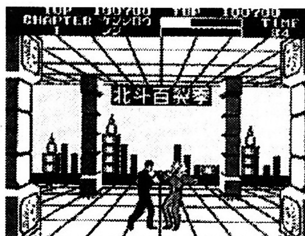
1985 SEGA MARK Ⅲ登场

SEGAMARK Ⅲ为了和FC对抗而开发的游戏主机。改用大容量卡带其后不断有魅力十足的软件面市，而街机厅中的大人气游戏——"太空哈利"也被移植到了SEGAMARK Ⅲ上。对此，即使是FC玩家也羡慕不已。

随主机首发的软件

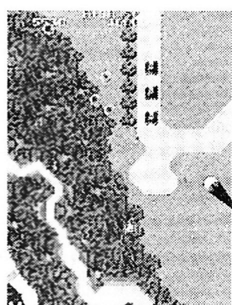
●**HANG ON**
经典摩托车驾驶游戏。

●**TEDY BOY BLUES**
"志村健没关系"中的角色石野洋子出场的游戏。



1983 "铁板阵"热！！

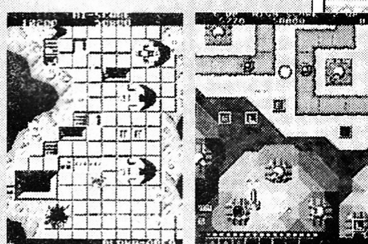
能够从容纵向卷轴的背景，被精心设计的敌方角色，充满神秘气氛的BGM，还有隐藏在游戏中的无数谜团。无论从哪个角度讲，"铁板阵"都能给人以全新的感觉。从此游戏开始，STG不再是原来的STG了。各种射击游戏蜂拥而至，STG热潮逐渐掀起了。



←还记得着迷于『从什么都没有的地面上打出奖分』来的日子吗？

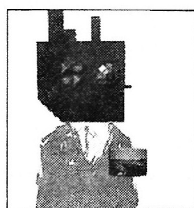
关于自机武器的话

"铁板阵"中有了对空、对地武器的区别。而"星球大战"这个游戏中怎么样呢？不管是建筑物还是飞行的敌人都可以用相同的武器破坏，对这种现象的解释是：战斗机是几乎贴着地面飞行的。



1984 音乐游戏确立！

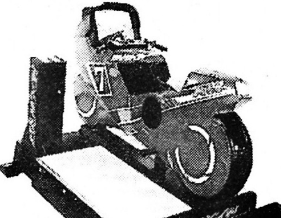
日本最初的流行乐队YMO的成员之一，细野晴臣在这一年推出了由他制作的游戏音乐专辑。内容全部是"铁板阵"、"猫抓老鼠"、"大蜜蜂"等NAMCO游戏中的音乐。乐曲未经任何改动被"原汁原味"的收录其中。



←包装以『铁板阵』为主题，能让人充分感受到时代的脉动。

1985 用身体感受体感游戏！

在游戏厅突然出现了摩托车形的机台——"HANG ON"。虽然玩起来有点让人不好意思，但其临场感应该说还不错。此后，世嘉开始一个劲的推出体感游戏，也逐步确立了自己硬朗的游戏风格。



世嘉派诞生的秘密：本来去买FC，可是卖光了。抑制不住购买欲结果买了旁边的SG－1000。虽然玩了一会儿，但还是想要FC，于是又去买，可还是没货，忍不住又买了MARK Ⅲ。这样就产生了世嘉派。

1986～1990篇 性能远远超越 FC 新硬件接连登场！

1986～1920 年的 5 年间，为了和 FC 争夺市场份额，在性能上超越 FC 的游戏机接连问世，再加上由 GB 诞生而引发的便携游戏机的市场份额之争，使游戏业界一下子变得生机勃勃起来，而在最后一年的 1990 年，16 位的霸主 SFC 出场了。

当时的市场规模（1990 年）

5290 亿日元（根据行业白皮书）

当时的畅销软件

1. 俄罗斯方块（FC）——销量 423 万份
2. 超级马里奥岛（GB）——销量 411 万份
3. DQ Ⅲ（FC）——380 万份

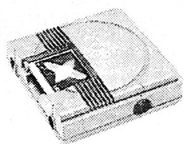
代表这一时代的关键词

便携游戏机、16 位、扩大缩小、CD－ROM

时间	业界大事
1986	·FC 磁盘系统发售（2 月 21 日）。 ·"DQ"发售（5 月 27 日）。 ·日本著名游戏周刊《FAMICOM 通信》创刊（6 月 6 日）。
1987	·PC－E 发售（10 月 29 日）。 ·FF 发售（12 月 18 日）。
1988	·"DQ Ⅱ"发售（2 月 10 日）。 ·MD 发售（10 月 29 日）。 ·游戏业界最早采用 CD－ROM 的 PC－E CD·ROM2 发售（12 月 4 日）。
1989	·GB 发售（4 月 21 日）。 ·超级马里奥俱乐部成立（12 月）。
1990	·NEO GEO 发售（4 月 26 日）。 ·GG 发售（10 月 6 日）。 ·PC－E GT 发售（11 月 10 日）。 ·SFC 发售（11 月 21 日）。 ·世嘉游戏图书馆开馆（11 月）。

在这一时期发售的游戏主机

●PC－ENGINE



PC－E 出色的画面表现能力所代表的扩张性是其卖点。

●开发商：NEC
●发售日：1987.10.29
●售价：28800 日元

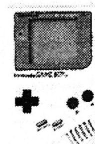
●MEGA DRIVER



凭借超越 FC 的基本性能和来自街机的移植作品而受到欢迎。

●开发商：SEGA
●发售日：1988.10.29
●售价：21000 日元

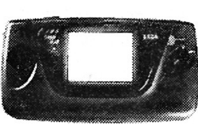
●GAME BOY



除了黑白液晶显示屏外，几乎和 FC 性能无二的便携式游戏机。

●开发商：任天堂
●发售日：1989.4.21
●售价：12500 日元

●GAME GEAR



采用彩色液晶的手掌机，以"摩纳哥 GP"、等世嘉游戏为主。

●开发商：SEGA
●发售日：1990.10.6
●售价：19800 日元

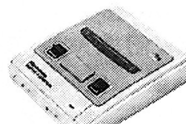
●NEO GEO



作为能够在家中玩街机游戏的梦幻主机登场，软件价格也是超高。

●开发商：SNK1
●发售日：1990.4.26
●售价：58000 日元

●SUPER FAMILY COMPUTER



作为 FC 的后续机种，SFC 获得了当时最为辉煌的成功。

●开发商：任天堂
●发售日：1990.11.21
●售价：25000 日元

1986 磁盘系统问世！

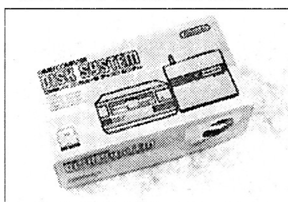
1986 年 2 月 21 日发售的磁盘系统采用和一直以来的卡带不同的，向磁盘中写入游戏程序的崭新形式来进行销售。只要进行重新写入，就可以不断玩到新游戏，在同时发售的软件中，包括直到现在仍人气旺盛的"塞尔达传说"系列的第一作。

如果用 3 寸盘……

如果这个游戏使用 3 寸盘的话，那么要几张呢？

DQ Ⅳ（FC）——4 张
塞尔达传说（SFC）——8 张
DQ Ⅴ（SFC）——12 张
塞尔达传说时之笛（N64）——2048 张
DQ Ⅶ（PS）——10240 张

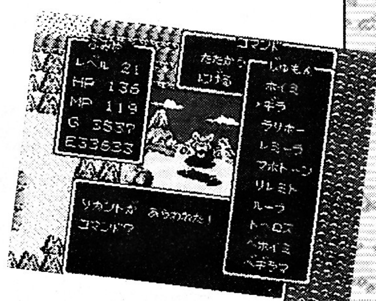
划时代的磁盘



↑在那个年代，可拷贝磁盘的发售几乎是划时代的。

1986 "勇者斗恶龙"发售！

1986 年 5 月 27 日，家用游戏机上最早的正统派 RPG"勇者斗恶龙"在畅销主机 FC 上发售了。这值得纪念的第一作在此后慢慢为人所瞩目，从 2 代开始成为社会瞩目的热点游戏。游戏总策划堀井雄二，角色设计鸟山明，音乐设计杉山广一，这一套制作班子一直到现在的"DQ Ⅶ"中也没有变化，同时这支制作小组也是 ENIX 社内最具实力的制作组。



↑战斗通过指令选择来进行，这在当时是划时代的系统设定。此外还有诸如装备、道具、交谈、魔法等复杂的系统。

1987 MD终于发售!

在街机方面颇具实力的世嘉终于发售了MD。在8位机FC获得相当人气的情况下，这台业界最早的16位家用游戏机终于横空出世。世嘉从这时起就开始在通信游戏方面投入了相当的精力，制作了使用专用调制解调器的通信游戏。之后又发售了专用CD机，并且制作了多款以CD－ROM为媒体的游戏。

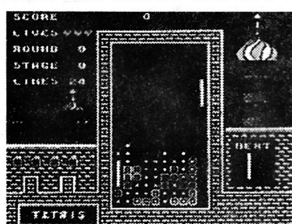
移植，移植，还是移植

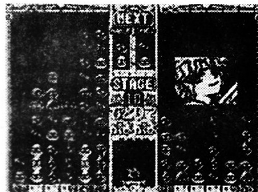


↑世嘉引以为豪的街机游戏——登陆于此，所谓的世嘉派产生了。

1987 "下落GAME"时代到来!

前苏联的阿列克塞·帕基托诺夫制作的"俄罗斯方块"在世界范围内大受欢迎，而后，各种类似的游戏大量涌现，产生了"下落型游戏"这一称呼。在简单模仿"俄罗斯方块"的软件层出不穷的情况下，COMPILE的"噗哟噗哟"和世嘉的"科拉姆斯"通过巧妙的设定获得了相当的人气。

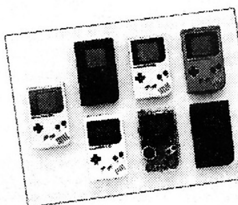




↑还可以享受对战乐趣的划时代的"俄罗斯方块"。

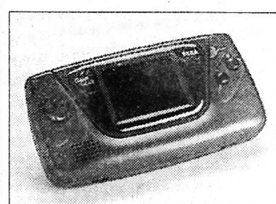
1989 便携式游戏机的霸权之争趋于白热

1989年GB发售后，各游戏业厂商也纷纷推出了自己的便携机，仿佛要和GB的黑白画面一较高下：PC－E GT、GG，LYNKS无一不采用了彩色液晶。但在这场市场份额之争中，GB通过"超级马里奥"等软件的声威，最终成为了唯一的赢家。而在1998年，GB也改用了彩色液晶，实现了最终的进化。



↑最初发售时只有灰色!

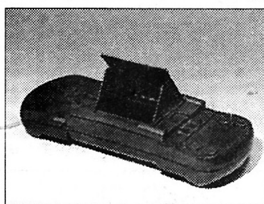
↓著名的"俄罗斯方块"登场GB了!



←90年10月6日发售的GG。



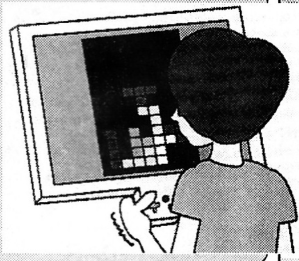
←4种主机中画面最漂亮的就是PC－E GT。



←最早使用彩色液晶的便携机LYNKS。

这样的便携机最讨厌!!

●机体异常笨重。●带到半路就坏了。●一按键就出怪声。●液晶画面看起来让人感觉头晕。●电池只能扛3分钟。●只发售一个游戏。●按键时拇指酸痛!



1990 超级任天堂发售!

回旋、放缩及卷轴——这些机能使SFC未发售就沐浴在人们的注视之中，在发售后的一段时间内也一度出现了脱销的局面。随SFC同时发售的软件有"超级马里奥世界"、"F－ZERO"两款游戏，之后又有CAPCOM的"街霸Ⅱ"等优秀游戏不断问世，使其普及量数迅速增加，而"DQ"、"FF"等人气RPG续篇的推出，更令SFC成为了不可动摇的主流机种。



←由于半导体供应不足等原因，SFC的发售日曾一直悬而未决。

手柄沿袭了FC的风格

发售时就引人注目的新机能

在新主机发表时，"主机具有怎样的机能"、以及"这些机能如何出众"是开发厂商方面最喜欢加以宣传的，那么这些不同时代的主机所炫耀的新机能都是什么呢?

SUPER FAMILY COMPUTER



回旋放缩

PLAYSTATION



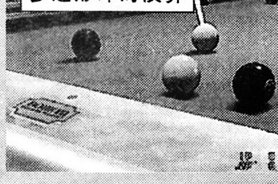
多边形

DREAMCAST



网络机能

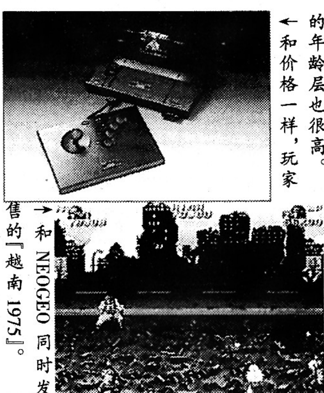
PLAYSTATION2



多边形即时演算

1990 号称"100M"冲击的主机发售！

以移植最新街机游戏为卖点的家用游戏机——NEOGEO在1990年发卖。对于街机迷来说NEOGEO的魅力是无法抵抗的，但是主机价格却是58000日元的天价，软件也净是些20000日元以上的大怪物！尽管如此，它还是被强韧的玩家群支持了10年之久。计划于2000年12月21日发售的"格斗之王2000"将是这台主机的绝唱。



←和价格一样，玩家的年龄层也很高。

→和NEOGEO同时发售的『越南1975』。

主机发售时的广告语佳作集

NEOGEO的名字正是从电视广告中的"100M冲击"的台词开始被人们所熟知的，在此，我们将介绍一些游戏主机的广告语佳作，这些可都是各游戏公司把自己主机的卖点凝结在一句话之中的苦心之作啊。

- ●已经是16位的时代了！……MD(88.10.29发售)
- ●64位级·惊人的游戏主机诞生。……SS(94.11.22发售)
- ●把了不起的游戏带回家去吧。……NEOGEO(90.4.26发售)
- ●只要和你，无论到哪！……GB(89.4.21发售)
- ●比比看！还是GAMEGEAR!!……GG(90.10.6发售)
- ●SUPER SYNERGY……SFC(90.11.21发售)
- ●1、2、3游戏改变了！……PS(94.12.3发售)

1991～1995篇 新硬件纷纷登场 CD－ROM时代的开始

32位新硬件又开始了新一轮的较量，把迄今为止被SFC所独占的市场搞了个天翻地覆的怪兽级硬件PS，正是在这一时期问世的。而街机方面，格斗游戏、照相俱乐部也各领风骚，不断制造出新的消费热点。

当时的市场规模(1990年)

6740亿日元(根据行业白皮书)

当时的畅销软件

1. 超级马里奥赛车(SFC)——销量382万份
2. 勇者斗恶龙Ⅵ(SFC)——销量320万份
3. 超级大金刚(SFC)——销量300万份

代表这一时代的关键词

便携游戏机、16位、扩大缩小、CD－ROM

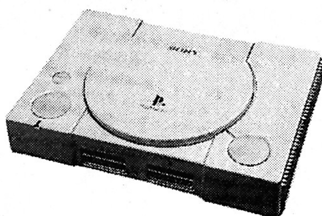
时间	业界大事
1991	·"街霸Ⅱ"在街机上登场。 ·世嘉的UFO CATCHER(抓公仔机)大受欢迎。
1992	·"DQ5"发售(9月27日)。 ·"FF5"发售(12月6日)。 ·浅草建立游戏博物馆。
1993	·MD2发售(4月23日)。 ·街机"VF"面市。
1994	·3DO发售(3月20日)。 ·世嘉土星发售(11月22日)。 ·PS发售(12月3日)。 ·PC－FX发售(12月9日)。
1995	·VIRTUAL BOY发售(7月21日)。 ·"DQ6幻之大地"发售(12月9日)。 ·ATLUS的照相俱乐部成为时尚。

在这一时期发售的游戏主机

●PLAYSTATION

可以媲美工作站的多边形描绘功能成为了PS获得成功的主要原因之一。在PS的众多周边中记忆卡是最为畅销的。

●开发商：SCE
●发售日：1994.12.3
●售价：39800日元



●SEGA SATURN

在日本胜利电子、日立和世嘉三家公司的共同开发下诞生的硬件。依旧是把街机的移植作作为主机的主要卖点。

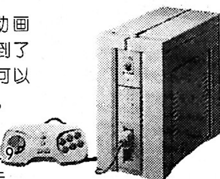
●开发商：SEGA
●发售日：1994.11.22
●售价：44800日元



●PC－FX

发售了大量使用动画的软件，也因此受到了许多玩家的爱戴，可以与PC－9800互联。

●开发商：NEC
●发售日：1994.12.9
●售价：49800日元



●3DO

3DO与松下公司携手研制的第一台32位游戏主机。

●开发商：NEC
●发售日：1994.3.20
●售价：54800日元



●VIRTUAL BOY

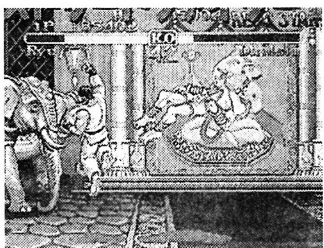
基于"完全的立体空间"这一设计理念推出的硬件。

●开发商：任天堂
●发售日：1995.7.21
●售价：15000日元



1987 格斗游戏热！

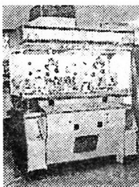
CAPCOM 的“街霸Ⅱ”在街机上面市后，获得了极度的好评，它让人们彻底感受到了对战游戏的乐趣，确定了防御、投、必杀技等 2D 格斗游戏的基础，也为游戏厅带来了革命。



←格斗鼻祖是也！

1991 “抓公仔”大流行！！

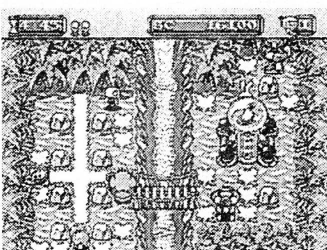
虽然很久以前就有抓公仔的街机，但其大流行还要归功于馅饼超人的人气，是它把一般的家庭成员和女孩吸引到街机厅来的。现在这类游戏已经成了街机厅中不变的主角。



←世嘉的初代 UFO CATCHER，抓公仔的机台也在随着时代的进步而日趋华丽。

1992 进入多人游戏时代

PC－E 和 SFC 都有各自的手柄分插装置，与此相呼应的是“炸弹人”、“桃铁”等可供多人同时游戏的软件。直到今天，多人游戏仍然是最让玩家津津乐道的游戏方式。也许今天的网络游戏就源于最初的多人游戏吧。



↑全家欢软件“炸弹人”。

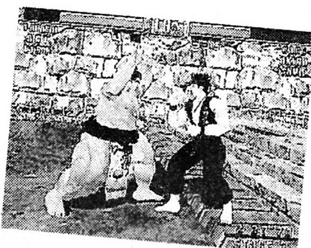
1993 “VR 战士”人气鼎沸！

在 2D 格斗游戏全盛的 93 年，世嘉推出了世界上第一款 3D 多边形格斗游戏，真实的动作和充满魄力的镜头切换，使人们进一步体会到了对战格斗的乐趣。94 年，续作“VF 2”登场，画面和动作有了飞跃性的提高，以至从不玩游戏的女性玩家也被吸引到了街机厅，使游戏人口得到激增。日本及世界各地都举办了 VF 大赛，产生为数不少 VF 达人——“铁人”呼号的拥有者。之后的 96 年，“VF 3”问世。97 年，能进行组队战的“VF 3tb”登场，VF 成为了又一个不会被历史遗忘的名作系列。



←VF 传说从这里悄然开始。

→引起狂热游戏热潮的 VF2。



↑不仅是“VF3”的强化版，还加入了组队战新要素的“3tb”登场。

1992 软件价格飞涨！

SFC 发售之后的 2 年，这时由于卡带容量越来越大，软件的价格开始不断提高，那一年价格最高的软件是光荣的“提督的决断”，售价为 14800 日元。



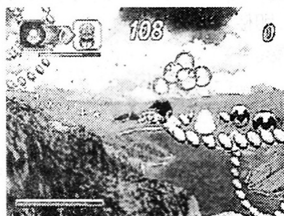
历代高价软件排行榜

在迄今为止发售的主要硬件中，找出售价最高的软件。其中竟然有高达 30000 日元的怪物，真是难以置信，这可是能买下一台 PS2 的价钱啊！

机种	游戏名称	软件售价
FC	三国志 2	14800 日元
SFC	EMIT	19800 日元
MD	三国志 3	14800 日元
PC－E	三国志 3(CD－ROM 版)	14800 日元
NEOGEO	格斗之王 99	38000 日元
PS	文字处理套装	36800 日元
SS	文字处理套装	36800 日元
N64	超空间夜间职棒	9980 日元
DC	桑巴沙锤	13600 日元
PS2	梦之拍卖会	10800 日元

1994 PS 和 SS 两大新硬件登场！

94 年末，几乎在同一时间，32 位次世代主机的两大巨头——PS 和 SS 发售了。其后，随着大作软件的推出和主机价格的降低，新主机的销量不断增加。



←新主机缔造不朽名作。

形形色色的土星

V 土星



日本胜利电子发售的土星。
●胜利电子
●97 年
●44800 日元

HI 土星



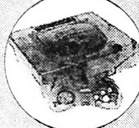
具有 VCD 和 PCD 播放功能的土星。
●日立
●95 年
●64800 日元

NEW 土星



价格降低为 20000 日元。
●世嘉
●96 年
●20000 日元

骷髅 土星



从半透明的外壳可以看到其内部构造。
●世嘉
●97 年
●开放价格

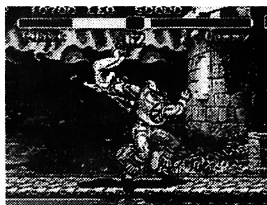
NEW V 土星	NEW HI 土星	TOYZARASV 限定土星
96 年发售	96 年发售	97 年发售
销售商：世嘉	销售商：世嘉	销售商：世嘉
售价：开放价格	售价：开放价格	售价：开放价格

译者猜想：SEGA 为什么要发售骷髅版土星呢？因为 SEGA 已经感到土星将不久人世了，为了纪念它，骷髅版 SS 问世了！

1995 通信对战游戏起动！

呆在家中也能和相距很远的玩家进行通信对战的系统在这一年问世，其名为"X－BAND"！是SFC的专用系统，需要把X－BAND的调制解调器插在SFC主机上，再接上电话线。使用费用通过预付卡支付，并可用来收发E－mai。虽然最终并没有获得大成功，但其所做的尝试却是划时代的，它确立了通信对战这一概念，构筑了家用硬件通信对战的基础。





↑在不久的将来，当光缆取代电话线的时候，与对战对手建立联系所花的时间，以及游戏时的停顿都将不再是问题。

1995 "照相俱乐部"前排起了长队！

ATLUS发售的"照相俱乐部"在以年轻女性为中心的消费层中获得了极度的好评，职业女性和女学生在街机厅乐而忘返，照相俱乐部的机台前排起长队的情景随处可见。由于"照相俱乐部"的大受欢迎，不仅在街机厅，即使在街边也随处可见它的身影。



↑热恋中的情侣在照相俱乐部前留念也风靡一时。

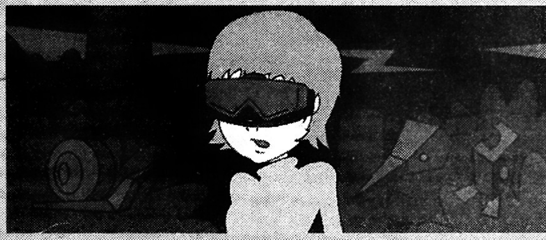
1995 VIRTUAL BOY发售！

VB是家用游戏机中第一台采用虚拟3D画面的主机，由红黑构成的简洁机身和画面中浮现的立体图像，给玩家带来了前所未有的新鲜感觉。虽然发售前它就成了人们议论的焦点，但在PS和SS的"压迫"下，其销量一直差强人意，不过她还是为游戏业界带来了不少新意。



如果VB成为主流机种的话……

如果VB能一路高歌至今的话，别的厂商也无疑会竞相开发使用3D显示屏的硬件，于是最终就会进化出直接向视神经和脑神经传送信号、闭着眼在3D空间中游戏的硬件。而触觉和嗅觉也会被利用起来。如果有这样的硬件的话，一定会销得像流水一样快的！



1996～2000篇 新硬件、新技术接踵而至 游戏的近未来伸手可及

互联网开始高度普及的时代。游戏硬件的性能也飞跃般的提高，讫今为止所未见的全新的游戏类型也不断出现，这些都让人感到21世纪确实近在眼前了。

当时的市场规模(2000年)

7050亿日元(根据行业白皮书)

当时的畅销软件

1. 口袋怪物(红)(GB)——销量418万份
2. 口袋怪物(绿)(GB)——销量404万份
3. 超级马里奥赛车(N64)——销量382万份

代表这一时代的关键词

64位机、128位机、使携机、网络、低价格软件

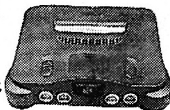
时间	业界大事
1996	·N64发售(6月23日)。 ·作为家用游戏机的M2开发中止(7月)。 ·电子宠物蛋发售(11月)。
1997	·DIGICUBE的游戏小型超市销售开始(1月31日)。 ·世嘉BANDAI合并计划中止(5月27日)。 ·SFC软件写入服务开始(9月27日)。 ·GB生父横井军平因车祸去世(10月4日)。
1998	·彩色液晶GB发售(3月21日)。 ·NGP发售(3月27日)。 ·DC发售(11月27日)。 ·POCKET STATION发售(12月)。
1999	·WS发售(3月4日)。 ·彩色彩晶版NGP发售(3月19日)。 ·64DD发售。(12月1日)
2000	·PS2发售(3月4日)。 ·彩色液晶WS发售预定(12月9日)。

在这一时期发售的游戏主机

●NINTENDO 64

最早登场的 64 位机，同时发售的软件是“超级马里奥 64”。具有声音识别麦克风、振动包、64DD 等丰富的周边设备。

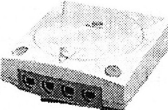
●任天堂
●96.6.21
●25000 日元



●DREAMCAST

以网络服务为卖点的游戏机，由汤川专务出演的广告算是一个不小的噱头，同时发售的软件有“VF3tb”等。

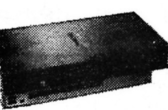
●SEGA
●98.11.27
●29800 日元



●PLAYSTATION2

不仅是设置有 DVD 驱动器、USB 接口的游戏机，它同样具有作为多媒体机器所需的强大机能。

●SCE
●2000.3.4
●39800 日元



●GAMEBOY COLOR

最大发色数 32000 色，同时发色数为 56 色。对应周边也相当丰富。

●任天堂
●98.10.21
●6800 日元



●NEOGEO POCKET

外型小巧而且可以连续游戏 20 小时，还可以和世嘉新主机 DC 连接。但对应软件多是格斗游戏，玩家群过于单一。

●SNK
●98.10.28
●7800 日元



●彩色 NGP

作为 NGP 的后续机种登场。在发售后约半年的 10 月 21 日，在外形小巧了一圈的同时降价至 6800 日元。

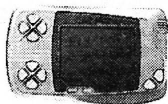
●SNK
●99.3.19
●8900 日元



●WONDER SWAN

根据已故的横井军平的构想开发的便携机。可以以纵横两个方向进行游戏，而且机体相当轻薄，易于手持。

●BANDAI
●99.3.4
●4800 日元



●彩色 WS

WS 的后继机种，将和 FF 同时发售，已决定发售至 FF 系列的第 3 代。是性价比极好的便携主机。

●BANDAI
●2000.12.9
●6800 日元



1996 主机大战白热化！

以 N64 的发售为开端，各公司也都发售了各自的高性能硬件。N64 在发售 8 个月后就降了 8000 日元。DC 也比最初发售价格降低了近 10000 日元。在性能较量的同时，炽烈的降价大战也同样打得不可开交。周边设备的竞相发售使游戏市场显得更加热闹非凡。

疯狂比较——1 位值几钱？

把各硬件的最初发售价格除以主机 CPU 的处理速度，计算一下 1 位值多少钱的结果是？虽然是非常疯狂的想法，但也确实能从结果中感受到时代潮流。下个世纪会是怎样一种情况呢？

●FC(8 位)——1850 日元
●PC－E(8 位)——3100 日元
●MD(16 位)——1313 日元
●SFC(16 位)——1563 日元
●SS(32 位)——1400 日元
●PS(32 位)——1244 日元
●N64(64 位)——391 日元
●PS2(128 位)——311 日元

1996 音乐游戏、舞蹈游戏登场！

这场游戏热潮的起点是节奏 ACT“啪啦啪啦啪”的登场，这是音乐和游戏完美结合的产物，之后在街机又出现了“狂热节拍”系列。一时间，音乐游戏、舞蹈游戏也慢慢成为了独立的游戏类型。音乐游戏的风行也带起了一些游戏周边的热卖，比如 KONAMI 的跳舞毯就诞生于此时。

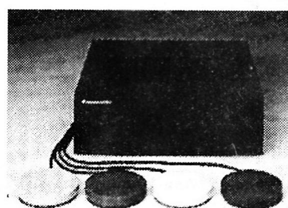
『啪啦啪啦啪』掀起了音乐游戏热潮



←可爱的角色加上流行音乐和轻松有趣的世界观，深得松散玩家派的欢心。

1996 M2 开发终止！

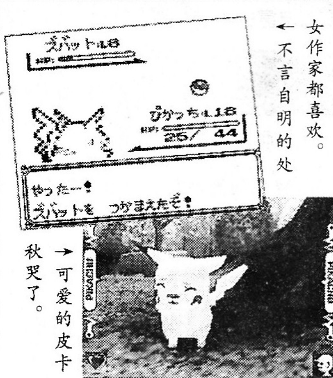
3DO REAL 是松下电器的产品，M2 作为它的后继机种却最终停止了开发。WARP 的“D2”等发售预定的游戏也一起无疾而终。M2 虽然作为游戏机停止了开发，但它现在作为福利设施中的娱乐机器仍然在活跃中！最终成了敬老游戏机！



↑3DO 是次世代游戏机中最早发售的，同时也是最早隐退的！

1996 “口袋妖怪”登场！

在世界范围内大受欢迎的“口袋妖怪”在这一年发售了。同年还放映了“口袋怪物”的动画片。靠着这种相辅相乘的连带效果，“口袋妖怪”成了爆炸性的消费热点。除了 GB 版游戏外。家用游戏历史上第一款声音识别游戏“皮卡秋啾啾叫”和具有计步器功能的便携游戏“口袋皮卡秋”也极受欢迎。



←女作家都喜欢。不言自明的处

→可爱的皮卡秋哭了。

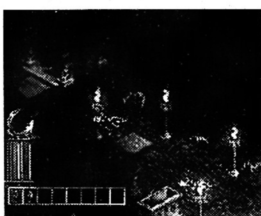
口袋妖怪相关商品的种类

主要商品的内容：儿童用餐饮器具、鞋子、旅行袋、汽球、ふわふわアート、脚踏车、GAME BOY 耳机、SUNFILM 名牌贴纸、手艺用品、车票、PAPER CRAFT、手艺用品、立体印刷布料、手表、饭锅、水壶、马克杯、口香糖、玩具、文具、生活杂货、布料、シャンメリー饮料、油酥饼（只限关西地区）、砂糖、编织套件、胶囊玩具、食品玩具、娱乐用软件、缝纫机用 ROM、睡衣寝具、背包、卡片游戏、徽章、CD……

1. 光通讯环境完备→2. 通讯进一步发展，卫星通讯化→3. 全世界范围内无停顿等待现象→4. 通讯卫星个人化→5. 个人专用卫星搭载人工智能→6. 人工智能进化，开始出现反人类的行为→7. 人类与人工卫星之间的战争爆发

1996 网络游戏元年!

用PC机玩的在线RPG“暗黑破坏神”在这一年问世了。与不认识的玩家一块编成队伍冒险、甚至聊天，这种全新体验吸引了大量玩家，形成了全球规模的“暗黑”热。



←网络时代的骄子——暗黑破坏神。

1996 世嘉、BANDAI合并计划终止!

1996年发表的世嘉万代合并计划，也终于在第二年化为泡影。当时万代的山科社长曾表示其原因是“两公司的企业理念完全不同”，通过合并形成业界第一大企业的梦想也随之破灭了。



↑世嘉



↑万岱

1996 电子宠物蛋大流行

便携式宠物育成游戏机电子宠物蛋发售后马上就形成了大流行的，社会舆论在相当长的一段时间内为之沸然。截止到98年，总共有大约20种电子宠物蛋问世。小鸡、恐龙……应有尽有。其后，由于创意的贫乏，宠物蛋的热潮逐渐散去，但是她创造的巨大利润还是帮助BANDAI度过了困境。

如果世嘉、万岱的合并实现了的话?

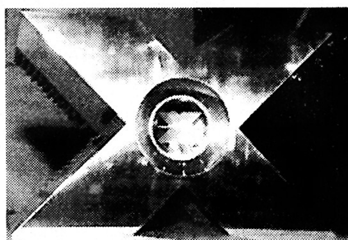
据说合并成功后的企业名称会定为“世嘉万岱娱乐”。如果这样一个企业出现的话，会为我们带来怎样的商品呢?

- 所有的世嘉知名角色都被制成塑料模型
- 所有的世嘉知名角色都被“包装”成芭比娃娃的朋友进行销售
- 发售DC版“GUNPEI”

2001~??篇 新一轮的主机大战即将打响! 游戏业界会如何变化?

新一轮主机大战在即!

请看右边的照片！这些都是计划今年发售的新主机。在“对于开发者很友好”这一理念下开发出来的NGC，以WINDOWS为操作系统；对于开发者同样友好的“XBOX”，给人们带来的期望不仅仅是在硬件性能方面，还有丰富的软件。



←微软新主机XBOX，预定今年秋季发卖。



←任天堂新主机，预定今年7月份在日本发售，10月份登陆北美。

电软编辑部内各位“占卜师”的意见

占卜师风林的猜想：

今后游戏业到底会朝着什么方向发展呢？连卖得很火的PS2都被人“批评”为游戏业的悲哀，那XBOX及NGC今后会怎么样呢？以风林的看法，未来将是没有胜者的时代。预计PS2在XBOX登场前可以普及到全球1500万台，但在XBOX推出之后，PS2必定受到强大的阻力。但是，有着大量游戏支持的PS2肯定仍扮演着领先者的角色，不会被击垮。基本上，两者会处在一种僵持的状态。不过，这种情况是指全球范围，在日本PS2必然以绝对优势胜出。而NGC预计今后的销量会超过N64而达到4000万台的普及量，NGC的成败将有一半是掌握在同胞兄弟GBA上。从目前的情况看，NGC的市场要比XBOX好预测，前景也要好于后者（主要因为任天堂在全球都有着广泛人气及铁杆，持“只有任天堂的游戏才是好游戏”看法的玩家相当多)。而XBOX则直接挑战SONY，以微软的实力应不会输。这样看来，没有胜者是必然的结果。

占卜师莱因的猜想：

小莱个人认为21世纪还会出现一台霸主主机，但具体是谁，还要看NGC和XBOX登场之后才能知道。从性能来看XBOX当然是老大，但从游戏性来说NGC应当是没有问题的，只是从中国的国情来看似乎XBOX更好一些。看来小莱要努力蓄铁购买XBOX了……

占卜师七支剑的猜想：

游戏已经成为家庭娱乐的组成部分，而且趋向于越来越重要的位置。到年底主机大战尘埃落定之时，家用游戏机将成为家电产品而进军家电市场。到时，游戏就真正成为家庭娱乐中不可缺少的组成部分了。

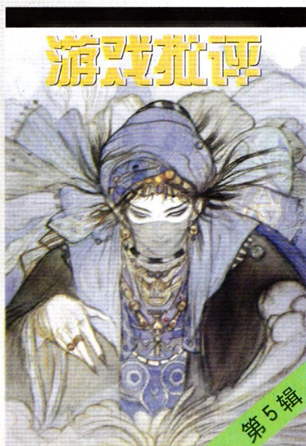
游戏的流行是从掌机开始的，这也是为什么GB占有如此大的市场的原因，所以今后在游戏市场占有份额最大的还是掌机。而光盘机作为新兴产品，通过技术方面的比较来决定主机的优胜劣汰。因此，XBOX将具有很大的市场潜能。但是软件商的支持也是非常关键的，所以，得到强有力软件支持的PS2将紧随XBOX之后。至于任天堂和世嘉，将有可能创造出另一种新型娱乐产品或是一种娱乐观念。本世纪真正的主机之战应该在XBOX与PS2之间展开，XBOX的主导地位将会持续到PS3的推出，游戏业将会迎来最后的辉煌。



游戏是人类的天性
批评是前进的动力

2001 年的钟声要敲响了，
不知不觉出版了 4 辑《游戏批评》。
其实 4 并不是什么特别的意义，
只是完成了预定的任务。

玩友对游戏不仅限于好玩，
还应该想一想为什么好玩。
不仅限于玩玩游戏，
还应该知道制作了好游戏的游戏公司
和那些给我们带来快乐的游戏制作人，
《游戏批评》的声音是中国人的，
是中国玩家对世界游戏业发展的
声音和意见。
狗命尚末呜呼，
拿笔的仍需努力。



喵…喵…喵…

史上三大最强猫之一的KITTY

可爱猫咪的游戏生活

SAY HELLO TO HELLO KITTY

作为上世纪末的象征物之一的——KITTY猫，自然在游戏中也有她那可爱的身影，虽然客观地说有关她的游戏都很弱智，但是只要你是她的Fans，管它那么多，全都拿来吧！不知这股“KITTY旋风”是否悄悄在你身旁刮起来了吗？别嫉妒她哦，她的魅力（尤其在女孩子心目中）可是另两大强猫：加菲猫、机器猫所无法比拟的……

DC，也要我来装饰！

DreamCast＋Hello Kitty＝无敌可爱♥





这就是在日本成为限定版的HELLO KITTY版DC，这样的一套价格要34800日元，而普通版DC只要19900日元，真是不菲呀……

这时在一旁扮“不知道”的彩火发出有些鄙夷的声音“它有多红？”我(S・P)说比我红一万倍。他说：“哦，不是很红……”。“那比你红一亿倍！”“哇，那可红到极点了吧！”

噢，他（彩火）会有多红……



盥洗室



起居室





爱的25年，少女永远的梦







厨房



25





HELLO KITTY的
花园之乱



· SEGA · 与KITTY DC同捆
· PUZ · 1人玩

KITTY从昆虫花园逃出的益智游戏。

HELLO KITTY的
可爱水果棋公园



· SEGA · 已发行
· PUZ · 1-4人玩

类似跳棋的水果棋，你会玩吗？

HELLO KITTY的
魔法块



· SEGA · 2000.3.30发行
· ACT+PUZ · 1人玩

操纵方块消灭鬼怪的动作益智游戏。

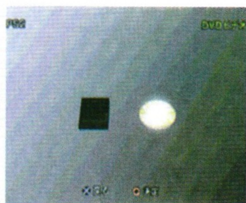
HELLO KITTY的
音乐邮件



· SEGA · 2000.4.13发行
· 邮件软件 · 1人玩

能作出音乐邮件的软件，可以上网送出。





功能远远凌驾于PS，实现高品质视听效果的PS2，它对应了次世代媒介DVD，展现与以往游戏完全不同的惊人威力。而面对这种新时代的高品质视听设备，若单单只用电视內置扬声器去享受它，未免太浪费了PS2的潜力，如能配合PS2时代应有的画面和音响环境的话，那么你必定惊愕于传统电视所无法传达的超细致画面和充满魅力的环绕音响效果。

由于PS2的登场，感觉上DVD世界离我们更近了，通过PS2的高品质视听效果和对DVD媒介的支持，使我们能更轻易拥有家庭影院的视听环境享受，而能创造这种环境的周边机器之一，就是拥有5.1声道的环绕音响。



特集

颠覆你的感官，打造高品质的声光效果

PS2时代的AV进化论

5.1声道到底是什么？

电影院或DVD所使用的音响格式，采用的是通常被叫做杜比数码音响之类的5.1声道环绕音响系统，是由前扬声器×2、中扬声器×1、后扬声器×2等5个独立扬声器，再加上一強化低音播放能力的副低音扬声器所构成的，而为了能发挥5.1声道环绕效果，搭配专用的硬件和对应的软件是必要的，当然PS2的DVD Player正支持这种规格。

5个扬声器加上1个低音扬声器所制造出的环绕音场

5.1声道环绕音响，是由5个完全独立的扬声系统所构成，使得不同层次的声音能够环绕于视听者的周围，制造出从右后方移动到左前方的音响效果，不过很可惜的是，目前PS2的游戏还沒有出现对应这些功能的软件。



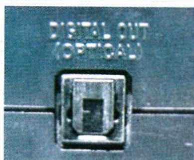
两种5.1声道规格的机器

5.1声道环绕音响有两种规格，不论哪一种都得有硬件和软件的搭配才行，而以DVD为播放媒介的PS2，对于这两种规格都支持，一旦接驳上对应的扬声系统，便能顺利的播放。

播放时需要解码器

将PS2的数码光纤声音输出端子接驳两种规格的解码器。

↑声音输出一定得使用的数码光纤缆线。







由DOLBY（杜比）研究所开发的数码5.1声道环绕系统，能真实呈现声间的远近感、移动感、低位感等立体音场的效果。



dts公司开发的独特规格，和杜比数码相比，由于声音资料的压缩率较低，所以能有更高水准音质的表现。

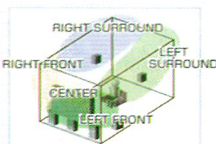
忠实地呈现乔治·卢卡斯公司的精髓！

什么是THX音乐环境？

通过杜比数码等方式处理的THX程序，能制造出和电影院同样特性的音响效果，完全重现制作者当初所构想的音响世界。



THX是一种为了能在家庭实现如电影院般音效而贯彻卢卡斯所提倡的高音质思想表现，是指将杜比数码或dts 5.1声道数码信号通过THX数码处理而产生更高品质的音效环境。当然，对应THX的机器也就不便宜，图中即是所构筑的THX环境，这是将音响环境通过对应THX的机器所组成，除了音乐品质外，若想建立更好的视觉效果，亦少不了液晶投影机或数码电视等开销，但THX环境对于AV机器有兴趣的人来说，宛如是梦幻般的存在，不禁让人想体会一下通过卢卡斯严格品质要求之机器的表现，并想以这种系统来观看对应THX的名片“星球大战前传”！

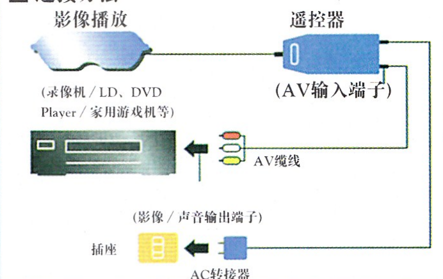


从“观赏”延伸到“体验”的52英寸大画面

立体银幕呈现眼前，这就是由奥林巴斯（OLYMPUS）公司所生产的Eye Trek系列，在戴上FMD-200时，眼前就会显示出约2公尺远的52英寸大银幕，让您充分享受观看电影或游戏的乐趣。一般AV机器必备的合成端子也可以当作影像输入端子使用，故不需选择接驳机器，何种影像源都能进行和电视一样的接驳。由于它的重量是目前世界最轻的，约55g，因此使用起来不会感到疲劳与负担，为了能让您不论在何种状态下都能享受到个人独特的影像和音响空间，故装备有音声输出用的立体声耳机，想听音乐时不必特地准备扬声器。







↑一般能连接电视的播放影像机器，也能接在Eye Trek上，体会和电视相同感觉的享受。

何时何地都能享受大画面的乐趣！

与PS2的连接？

只要使用管脚插孔AV线ET-MP15F或是Plug Adapter（转接器）就能够简单连接了，当然也能与PS2直接连线哦！



携带也很便利呢！

由于小巧又轻盈，可轻松携带于各地，若再配合使用便携式DVD Player或PSone，那就更能享受其乐趣了！





PlayStation2



保镖

PS2	
厂商	SQUARE
类型	R · ACT
媒体	DVD-ROM
发售日	2000.12



新 · 2位人物登场！！ 风驰电骋来袭！！

也许你拿到本期杂志时《保镖》已经上市了，许多朋友都是超级期待本作，据说它能掀起PS2的又一轮购买狂潮……这次为大家介绍的是2名新角色，一个是袭击席翁一行人的人型兵器PD-4。另一个是席翁及都拉冈以前的拳法老师。不管哪一个都是与主角们息息相关的重要角色。

米卡多集团现在研究中的人型兵器。因为是试验品，所以与工作员比起来数量算是非常的少。但是攻击力却高出许多，对希恩一行人来说已属強敌。

PD-4

PD~4



从前一代开始就是米卡多集团的忠实家臣。虽然外表看起来就象坏人，可是实际上却是希恩与都拉冈两人的拳法老师，德高望重的人物。当他知道都拉冈所计划的邪恶企图后十分痛心。

凤李云

Ou Riun



与弟子席翁对峙的凤李云，是个超强武术大师吗？



PD-4的右腕虽细但攻击力超高，因为可以任意伸缩长短，所以可以进行远距离攻击。

与师父究竟有什么样的恩怨呢？

打开宇宙之门的巨大太空船

集结米卡多集团的财力以及技术力所制造出来的巨大太空船“卡雷欧斯”。竟然在宇宙空间也能活动自如。机体本身装备有机枪等武装，特别公开于世间，但是可以说是米卡多集团宇宙开发事业部为了特别的目的而制作的东西。这架太空船可以在宇宙飞行的话，也意味着游戏舞台也会有在宇宙战斗的场景哦！



受到谜之战争机追击的卡雷欧斯不会这么轻易坠落吧？！



卡雷欧斯

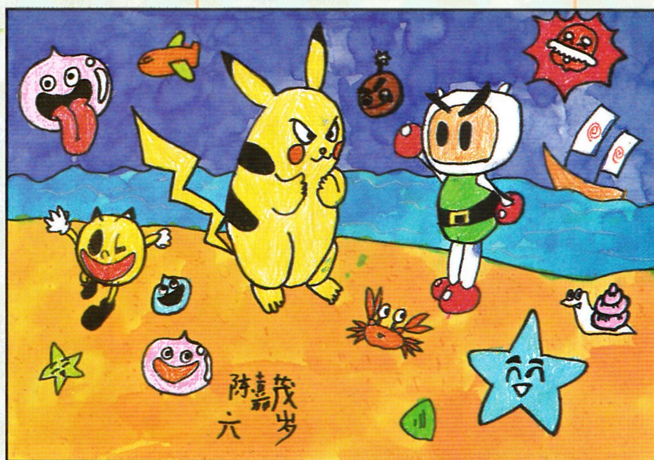
梦幻般的战斗感觉令你受宠若惊！

大墙画廊

彩版vol.47

大家似乎对本人所说的即将「隐身」不太赞成，劝我不要将忍术炼得太精（这样就无法隐身了），真的还有那么多朋友在支持我吗？快快实际些，把画寄来！

——廊主SHADOW&PHOENIX



《无题》 贵州清镇 陈嘉茂

S：你父母一封热情洋溢的信令我们非常感动啊！

P：年仅6岁的你向绘画方面发展的热情会一如既往吧！

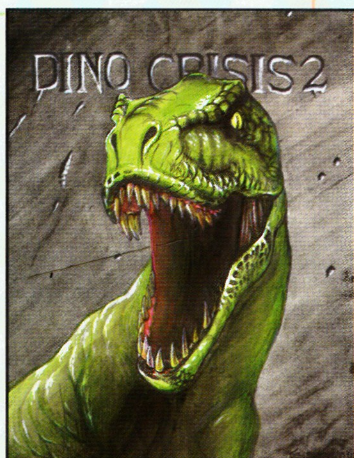
（廊P：★★★½）



《GBA-掌机中的战斗机》 山西晋城 D · Wolf

S：雅典娜也是COCO LEE的拥戛吗？不然这么象她手机的CM。

P：但愿北京的申奥能够取得成功。（廊P：★★★）



《恐龙危机2》 北京 殷炜晔

S：恐龙似乎已经被现代人搞得是恐怖血腥的代名词了。

P：哦，它的舌头去了哪里？嘴中糊涂一片啊……

（廊P：★★★）



《危机》 河北任丘 郭华

S：令人怀念的大蛇队，总感觉他们是一群时尚男女。

P：摆POSE，为什么，做什么，搞不懂？

（廊P：★★★½）



《求婚记》 昆明 张雷

S：自称是我小弟的你为何画如此令我心碎的画呢？

P：只是一吻，没有钻戒、也没有鲜花，这算什么求婚啊！（廊P：★★★）



《潮湿的心 印象 · 八神》 冬冬

S：连续登你的2幅作品，这次你更"死党"(做动词)了吧！

P：如果象你所说的我可以卖票让大家参观杂志社的话，我岂不快哉！（廊P：★★★½）



《少年七枷社》 桂林 桂艺航

S：这样的画面令我想起日本漫画中典型的心理变态（？）

P：碎片后的七枷社究竟在想什么呢？

（廊P：★★★）

How long will I keep fighting? Till I can answer [illegible] question. —K'

End the Millennium with a Baddabing and a Baddaboom!

I battle for one reason: To crush NESTS with my bare hands! —MAXIMA

And thanks to new features like the "Another Striker" and "Active Striker System", last year's innovative Striker Match is all the more exciting.
The new hero "K' (K-Dash)" and the battle against the mysterious organization Nests gets takes a fast and furious new turn!
"THE KING OF FIGHTERS 2000" is here with the long-awaited millennial showdown that'll singe you senseless!

Combat's just part of my job. all I do is carry it out. —VANESSA

My fighting is magnifico, sno? Feast your eyes on me, amigos! --RAMON

THE KING OF FIGHTERS 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000





“去年10月已经有一次“欣赏篇”了！”彩火阳对我说，但见他的桌面（见左图），我也不说什么了，这次主要看“DOA2”的场地设置，确实不同心凡响……

——S·P



“DOA2”最大场地——“空中庭园”之大解剖！！



Area 1

围绕在四周的游廊造型CHECK！







不论从山崖还是支撑游廊的支橹都设置得十分合理，为了证明它的巨大，霞站立在前显得十分渺小，建筑物的细部也「描绘」得相当不错。



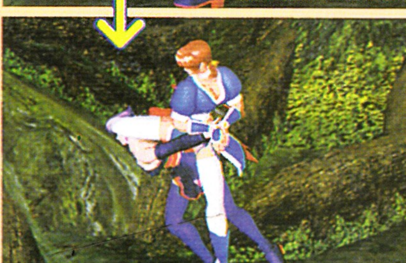









虽然有人说这是“美女”格斗游戏，有些堕落，但赏心悦目的画面相信是没有人反对的吧！也许真的制作方针有些“动机不良”，但“美女”也是美丽的事物啊，以一种欣赏美的眼光而不是有色眼光去看本游戏，就不会有堕落的感觉了吧！何况此游戏不仅从动作还是场景均堪称目前游戏的佼佼者，又何必去强求它是否“堕落”呢……




Area2



掉下来会受伤吗？在此对战恐怖满点！？






如此险峻的地方，如此疯狂的战争，如此的生，如此的死，如此精细的构造，如此绚丽的画面。

Area3



虽然是在陆地上格斗 但四周仍是被水「萦绕」着……






起初对战的开始地点，但也是危机四伏，会被打入水中。那些萤火虫更是令场地充满神秘的氛围。



namco

速度，在这里停止……

PAUL RICARD

SUZUKA

TWIN RING MOTEGI

JEREZ

DONINGTON PARK

驰骋的不仅仅是你的车身……

追逐风的脚步，驾御勇敢……

空气中留下疾驰的感觉。

一「最速」传说 又再传播

PS2之摩托竞速软件



摩托GP











PlayStation 2

PS2

厂商：NAMCO　类型：RAC

媒体：CD-ROM　发售日：2000.10

舞到顶点

痛快的动作跳舞游戏"纵情跳跃"系列第三弹！

dance Summit 2001™ busta move

2001·纵情跳跃



让大家期待已久的"纵情跳跃"最新作已于去年10月登场！这次不但舞者的角色全部更新、就连游戏系统也和前作大不相同哦！

崭新的游戏方式！这次可以四个人组队飙舞！

配合音乐的节奏来按键，让画面中的舞者翩翩起舞！相信玩家们对于这款独特的"纵情跳跃"都感到印象深刻吧！如今其最新作将在PS2登场哦！

这次不再是一对一的舞蹈对决，而是变成四人一组的形式。此外，这次飙舞的系统也变得不太一样，前作的操作方式是依次输入画面上所显示的指令。这次则加以更新，变成一开始就会显示节奏的指令，再由玩家在下一段输入节奏。

今年秋天 迎向新世纪 史上最大的活动 "纵情跳跃2001" 邀你一起来！

PS2	厂商：ENIX 类型：ACT
	媒体：CD-ROM 发售日：2000年秋



和同伴合力献舞！

↓这次因为四人一组，所以也可和同伴合作秀出精彩的舞技。

↑只要配合画面上的指令按键，所操作的角色就会开始热舞。

在大会中夺取胜利吧！

团队精神与合体热舞！

画面上显示的指令中常会出现的心型标记，代表这时候按任何按键都行。要是同伴中有人按了相同的指令，你们就可一起"秀"合体热舞。如果全员都能合作无间，也可跳出四人的合体热舞哦！





↑和同伴合体热舞时，跳的愈久就愈有可能拿到高分！

2~4人的合体热舞！

←各人按的按键会显示在表情视窗上。象左图就有三人心意相通了！

甚至还有"抢风头系统"！？

话又说回来，即使是同一队的舞者，还是会有想要比其他队友要出风头的野心，所以游戏中还准备了用来妨碍同伴的所谓"抢风头系统"！要是能够顺利成功，就可以妨碍其他舞者，让自己在舞台中央表演个人秀。不过万一失败就很惨，最坏的情形可能连镜头都不去照你了……

现在是我的个人秀时间！



←自己站在高台上展现个人风采，其他三人却只能在下面寂寞的跳舞。

游戏中登场的舞者大公开！

“纵情跳跃2001”中登场的舞者，分成四队总共有16个人。玩家在游戏一开始时，必须要挑选一个想要操作的角色来代表自己出场比赛。

要是能顺利在大会中得到优胜的队伍，将可以得到能够达成任何愿望的“全能之力”做为奖赏。以下在介绍参加大会的三组队伍舞者的同时，也顺便能够得到“全能之力”的话，他们会拿来实现各自心中的什么愿望哦！

TEAM:DATA BE BOPS

STAGE:GE-SEN"KITA2001" DANCE TYPE:BREAKING



↑霹雳舞是他们最得意的功夫，舞姿动作则变得比前作更加地犀利。

活动范围主要都在3D的叔叔所经营的电子游艺厅“KITA2001”的玩家队伍。目前为止市面上发售过的游戏都已被他们全破了！最近四人最热衷的游戏是一款叫做“GUEST · HA · DAP S”的超人气跳舞机游戏。拿到“全能之力”后想实现的愿望是希望通过游戏中的最难关。“让大家见识我们的火炎50连技吧！”。

玩家的执着！

因为想大家一起去参加奥林匹克电玩大会，所以偷偷地计划，想企图独占“全能之力”。兴趣是骑车耍特技BMX！

3D 3D

他是个喜欢看DISCOVERY频道的少年。他的愿望是希望得到全能之力以后，要将自己的头脑改造成电脑。

吉邦 G-PAN

SUZUKI 铃木

想利用全能之力来突破“GUEST · HA · DAPE S”的霹雳无敌超难模式。兴趣是收集唱片。

TEAM:SCHOOL MATES

STAGE:Queen's HIGH SCHOOL DANCE TYPE:CUTIE HIPHOP

初中生舞蹈同好会所属的这四个人，有一天为了刺探高中舞蹈社的程度而偷偷潜入高中生校舍，可是当天因为是星期日，所以学校里面没半个人。失望的他们碰巧捡到一张传单，上面写着：“‘纵情跳跃2001’开办！优胜者将颁发可以达成任何愿望的‘全能之力’。”于是他们决定夺得优胜让初中舞蹈社得到大家的认同！

↓游戏中登场的队伍，除了有各自擅长的舞蹈类型之外，也准备了每个队伍的主舞台。



平均年龄14岁！

OLIVE 奥莉弗

今年14岁。若是拿到全能之力的话，想要实现收集世界上所有可爱动物的愿望。喜欢的动物好象是塔斯曼尼亚恶魔。

CANDY 凯蒂

兴趣是看职棒比赛的13岁少女，舞技相当犀利。她的愿望似乎是利用全能之力找个高中棒球选手当男朋友。

BETTY 贝蒂

喜欢的饮料是蔬菜果汁，兴趣是园艺的13岁少女。企图利用全能之力让舞蹈社得到学校正式认可的就是她。

BANBI 朋比

因为连续两年留级，所以虽然已经16岁却还是初中生。似乎想要一个肌肉健美的男朋友。

↓青空下的中学校舍和校园是她们的舞台。



从教室开始起舞！

TEAM:FLOWER DANCING TEAM

STAGE:愛のクラブ"Hanazono" DANCE TYPE:HOUSE

星期五的傍晚，从超一流企业走出来的四个上班族，向着2丁目的俱乐部出发。"那个官员已经令人受不了啦！他以为自己算老几？""听说这次有个舞蹈大会，优胜者可以实现任何愿望哦！""那不是正好吗？用那个力量将那个官员给……"



→白天是精英分子上班族，晚上则是企图打倒官员的人妖舞者。

MARGUERITE 小雏菊

超一流企业的课长，30岁，性别男，AB型，兴趣是看淑女漫画。和队友不同，他的目的是想要成为超人气偶像"田村雅☆和"的爱人。喜欢一些类似变态的事情，有些夸张。

CHERRY 樱桃

在超一流企业上班的年轻社员，其实很讨厌上司樱桃，在暗中企图要将他迁到南京分店去。

超一流企业的部长，他当然也是个男的。愿望是想用全能之力变成豪华姊妹花那样的美貌女性。

JASMINE 茉莉

SUFFRON 番红花

参加大会的主要目的是想变成女性重新做人。咦？那对官员的复仇怎么办？原来那件事对他来说不过是次要的而已。



↑→这个人妖队伍的舞台，是个附设巨型舞池的俱乐部。

爱情俱乐部！激情的热舞！

HONDA 本田



喜欢的游戏是"山脊赛车"，讨厌的游戏类型是恋爱模拟。若是得到全能之力想许的愿望很简单，只要让他开一次真正的F1赛车就可以了！

↓他们的舞台是昏暗的电子游艺厅"KITA2001"。在他们的舞蹈当中，屏幕上还会有光线效果的演出。





←舞台的后半会进入各式各样的游戏世界里面哦！



妖艳的舞步！她是男的哦！





←↓从教室跳到校园继续热情劲舞，连后面的美式足球选手也会跟着跳哦！

在「KITA」里头热舞！





↑若都没失误，表情窗口下的分数就会上升！

←舞蹈终了的姿势！仔细一看竟是人字型？

还有更多的隐藏队伍！？

这次介绍的只有四组队伍共计16个舞者，但是别忘了每破关一次就会出现新的角色。隐藏人物多到令人吃惊一直是本系列的特色，因此总共登场人物到底会有多少人呢？请期待今后的续报吧。

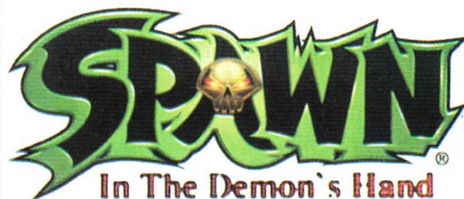
CAPCOM

DC

再生侠（闪灵悍将、小鬼）
厂商：CAPCOM　类型：动作+射击
媒体：GD-ROM　发售日：2000.8.10

最强的再生侠在你手中

最强攻略





隐藏角色的取得条件大公开！



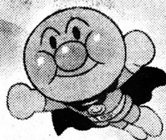
在这款被天师奉为经典的DC游戏中，有相当多的隐藏角色。用默认角色完成（CLEAR）街机模式中的“挑战魔王模式”（BOSS ATTACK MODE），就可以得到多达20名的隐藏角色。下面便是对照角色的列表，请参考！（人物介绍请见本刊2000年10月号）

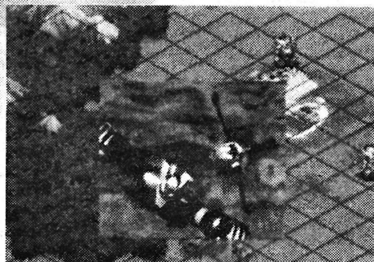
再见英雄侠骨丹心
永生不死

●默认角色		●默认角色01		●默认角色02
利迪玛	CLEAR!	地狱再生侠	CLEAR!	看门人
再生侠	CLEAR!	迪卡斯	CLEAR!	卡斯之子
卡利欧斯特罗	CLEAR!	毁灭者	CLEAR!	贝伯莱
葛蕾斯	CLEAR!	斯利艾尔	CLEAR!	天使泰纳涅斯
克劳恩	CLEAR!	辩护者	CLEAR!	贝西雷特
布林姆斯顿	CLEAR!	大托契尔	CLEAR!	军人
特烈玛	CLEAR!	赛戈	CLEAR!	野狼
山姆	CLEAR!	黑道老大		
屈奇	CLEAR!	军人		
蒂凡尼	CLEAR!	敌之天使		
杰西卡	CLEAR!	绿贝雷帽部队		
西蒙斯	CLEAR!	骷髅头		

●默认角色03	
僵尸	CLEAR!

再生侠



超级机器人大战α




机器人大战系列是一部人气度极高的游戏，其中融入了许多优秀漫画作品，因此非常受欢迎。正因为内容丰富，所以情节比较复杂，其中的秘密自然也就随之增多了。

PS	厂商:BANPRESTO	类型:SLG
	发售日:2000.5.25	媒体:CD－ROM

全部隐藏机体

ROUND 1

★G－3ガンダム

1.REAL系第2话选择「ブリーフィングルームに行く」路线，SUPER系第4话前时选择「申し出を受け入れる」；2.第9话选择「ジャブローに向かう」；3.第10话「アムロ再び」由アムロ驾驶加入。熟练度条件：熟练度达到6。

★GP－02 A

1.第10话后选择在走南「南アタリアへ向かう」；2.第11话「ガンダム强夺」让GP－01将GP－02的HP打倒50%以下；3.第12话「野望の男」中，将GP－02击坠；4.第20话「决战、第二新东京市」后选择「リガ・ミリティアと合流する」；5.第24话「ソロモンの恶梦」将GP－02击坠；6.第50话「ヴァリアブル・フォーメーション」后选择「ラー・カイラム队」；7.第53话「ソロモン攻略战」前选择「マクロスによる强行突入」；8.第53话时在敌人没有被全灭的情况下让マクロス进入所罗门。熟练度条件：N/A。

★Z－Ⅱ

1.必须使用REAL系进行游戏；2.第18话「ゼータの鼓动」时，选择「ファを出击ない」；3.第41话选择「リーンホースJr队」；4.第42话「アクシズからの使者」时，由カミーユ驾驶加入。熟练度条件：熟练度30。

★フルアーマーZZ

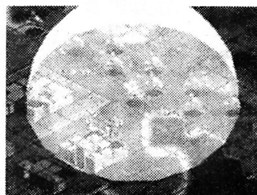
1.第57话「天使の轮の上で」后选择「アクシズへ向かう」；2.第60话「战士再び」得到。熟练度条件：熟练度45。

★サザビー

1.第41话「バイバイ・マルス」后选「リーンホースJr队」；2.第44话「リィナの血」由クワトロ驾驶得到熟练度条件：N/A。



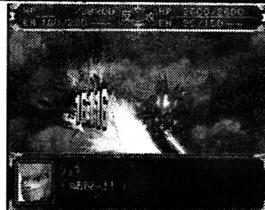
←『新世纪福音战士EVA』中的角色，非常有个性。



↑使徒出现啦！！！

★ドーベンウルフ

1.选第41话「バイバイ・マルス」后选择「リーンホースJr队」；2.第43话「プルとアクシズと」。熟练度条件：熟练度40以下。



←攻击力很强吗？

←如此华丽的场面，肯定是超必杀啦！

★シャア用ザク

1.第41话「バイバイ・マルス」后选择「リーンホースJr队」；2.第43话「プルとアクシズと」。熟练度条件：熟练度达到40以上。

★キュベレイMk－Ⅱ(赤)

1.第50话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「ラー・カイラム队」；2.第52话「バイブレーション」让プル和ジュドー按顺序说得プルツー；3.第56话「ジオンの幻像」让ジュドー说得プルツー，过关后得到。熟练度条件：N/A。

★ヤクト・ドーガ(クエス专用)

1.第50话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「ラー・カイラム队」；2.第52话「バイブレーション」让クワトロ说得クエス得到。熟练度条件：N/A。



←哈哈，打不着吧，我急死你。

★HWSνGUNDAM

1.第9话后选择「ジャブローへ行く」；2.第41话「バイバイ・マルス」结束后选择「リ★ンホースJr队」；3.第42话之前的事件中当チェーン问アムロ「约束を觉えているか」时选择第一项；4.第50话「ヴァイリアブル・フォーメーション」选择「ラー・カイラム队」；5.第53话「ソロモン攻略通过后得到」熟练度条件：熟练度45。

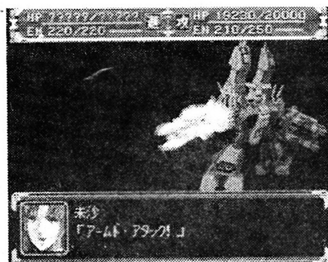


魄力十足！


→人类竟然与机体战斗，看来只能称之为怪物了。

★F90V

1. 第20话「决战、第二新东京市」后选「リガ・シリうイアと合流する」; 2. 第25话「クロスボーン・バンガード」让シーブック攻击ドレル; 3. 第41话「バイバイ・マルス」后选择「グラン・ガランと队」; 4. 第43话「宇宙に开く妖花」选择「シーブックを先に行かせない」; 5. 不说得セシリー将其击落，但不要击坠ドレル和ザビーネ。过关得到，不过此机体不是很强。熟练度条件：熟练度30。



★トールギスIII

1. 第13话「少女が见た流星」或「白い翼のガンダム」(ジャブロー路线)时，选择「ゼクスを肯定する」; 2. 第57话「天使の轮の上で」时，选择「エンジエル・ハイロウを追う」; 3. 第58话「胜者と败者に祝福を」让ヒイロ把ミリアルド击坠; 4. 第65话「ギアオブディスティ一」时加入。熟练度条件：熟练度40。



★EVA3号机

1. 第41话「バイバイ・マルス」后选择「ゴラオン队」; 2. 第45话「神か魔か…」与使徒バルディエと战斗时选择「使徒と战う」; 3. バルディエ的HP剩1/2时，会发生真・ゲッタ 净化使徒的情节; 4. 第47话「男の战い」中，由トウジ驾驶登场; 5. 第50话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「ゴラオン队」。熟练度条件：N/A。

→冲破绝对领域！砍你个稀巴烂。

★デストロイドモンスター/VF-1Jアーマードバルキリー

第61话「运命の矢」选择「バルキリ一小队を先行させる」后加入。熟练度条件：N/A

★クアドラン・ロー(青)

1. 第40话「ビッグ・エスケープ」让マックス把ミリア击坠; 2. 第61话「运命の矢」中，マックス把ミリア驾驶的座机HP打到一半，发生情节; 3. 由巨大化的マックス驾驶得到。熟练度条件：N/A。

★VF-1J(S)(赤)

1. 第40话「ビッグ・エスケープ」让マックス把ミリア击坠; 2. 第61话「运命の矢」中，マックス把ミリア击坠; 3. 后由缩小的ミリア驾驶自动加入。熟练度条件：N/A。

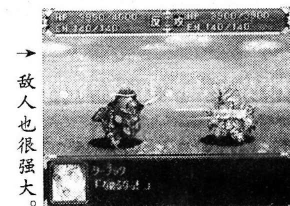
★サイバスター新武器：乱舞の太刀

1. 第50话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「グラン・ガラン队」; 2. 54话「异邦人たちの归还」。熟练度条件：熟练度达到52。

★S2机关搭载EVA初号机

第47话「男の战い」，让初号机被第十四使徒击倒，发生初号机暴走吞吃第14使徒的情节，过关后得到得到S2机关以后EN就会自动回复。熟练度条件：N/A

★ガンバスター追加バスタートマホーク攻击


→敌人也很强大。

1. 第50话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「ゴラオン队」路线; 2. 第55话学会バスターホームラン/バスタートマホークブーメラン这两招。熟练度条件：N/A。

★守护神ゴードル

1. 第20话「决战、第二新东京市」后选「极东支部」; 2. 第50话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「ゴラオン队」; 3. 第53话「地球を赌けた一骑打ち」选择「ハイネルを见逃す」; 4. 第55话「父の胸の中で泣け」让健一和ハイネル战斗; 5. 第65话「ギアオブディスティニ一」把ミーア击坠后让健一击坠ハイネル，然后让健一说得ハイネル驾驶的守护神ゴードル; 6. 第66话「绝望の宴は今から始まる」由ハイネル驾驶守护神ゴードル作为援护参战。熟练度条件：N/A。

★量产型ダイファイター/量产型ダイタンク


→休息一下，等待下一次的猛攻。

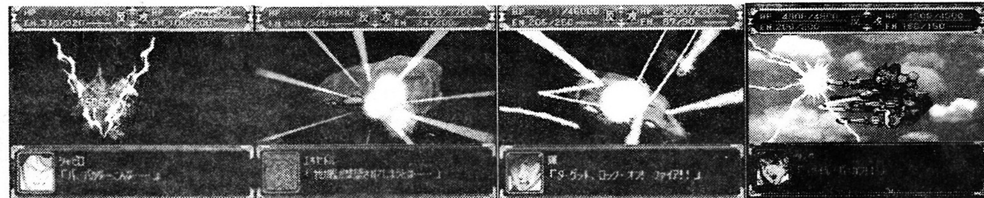
1. 第20话「决战、第二新东京市」后选择「リガ・ミリティイアと合流する」; 2. 第21话「ホンコン・シティ」战斗前选择「格纳库付近を搜」; 3. 第21话「ホンコン・シティ」第2回合作为援护登场。熟练度条件：N/A。

★グルンガスト改/ヒュッケバインEX

1. 第29话「心に念じる见えない刃」(REAL系)/「黑い超斗士」(SUPER系)让主角先和イルム发生战斗，然后和主角恋人发生战斗，最后再和イルム发生战斗; 2. 第46话「第三の力」(REAL系)/「龙と虎」(SUPER系)结束时イルム依然生存; 3. 第50话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「ゴラオン队」; 4. 第52话「魔神皇帝」选择「とにかく攻击あるのみだ」; 5. 第57话「天使の轮の上で」时，选择「作战を引き受けない」; 6. 第65话「ギアオブディスティニ一」正式加入。熟练度条件：N/A。

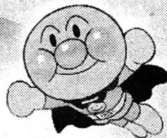
(TO BE CONTINUED……)

敬请期待 ROUND 2　责编/七支剑、抽金菜园


→许多隐藏机体的战斗能力是不可小视的，视觉效果也不错喔！

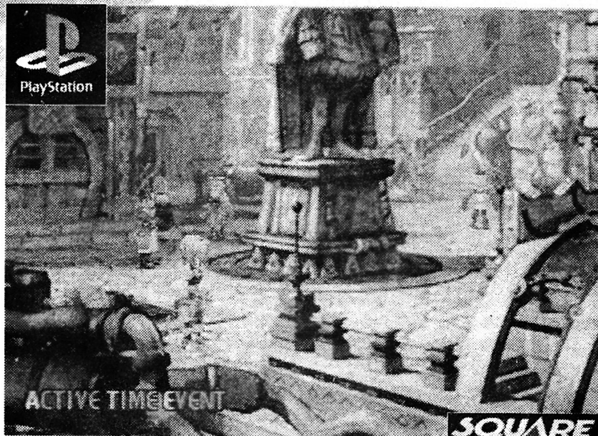
←在本作中，漂亮的画面随处可见。当然也有经典的必杀技。





游戏研究所







FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

☆☆☆ 文/意乐 责编/七支剑

最终幻想IX

~FF9探测器~

《FF9》从发售到现在已五个多月了，那种玩游戏时的感动大概已经淡去了吧。不过其中的秘密一次又一次的被玩家们发掘出来，看来这个游戏还是值得再去深究一番的。

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:2K.7.7	媒体:CD×4

陆行鸟之谜

在第一张盘时在雾之大陆南方有一个圆圆的森林那就是陆行鸟森林。首先进去在莫古利那里买陆行鸟野菜(チヨコポ野菜)然后在陆地上有陆行鸟脚印的地方使用就可唤来陆行鸟了。以后均是这样使用的。然后将它带回陆行鸟森林与莫古利交谈后选第一项，给60元就可以在陆行鸟森林中探宝了。方法莫古利会教你的。在不断的挖掘中陆行鸟的等级会上升，但是这只会对陆行鸟的速度和每次挖的深度有所提升、对陆行鸟的进化没有帮助。在挖掘中除了可以得一些很一般的物品之外，还可以得到陆行鸟宝藏地图和チョコポの空中庭园的有关资料(这个在后面会给大家指点的)。每探索一次就会得到一定的分数，而这个分数可以在莫古利那里换取物品(笔者花了近十几个小时终于将最好的几个换到了，差不多有2万分。结果发现这些物品在后来的陆行鸟的宝藏中出现了。一万分的和八千分的可以说是最好的哦！)

在探索的物品中最重要的是藏宝图了。其作用:1可以得到珍贵的物品;2通过特有的宝藏可使陆行鸟进化,第一次进化可使陆行鸟走浅水区;第二次可使陆行鸟登山;第三次可使陆行鸟走深水区;最后一次可使陆行鸟在有森林的地方飞起或下降。这样的宝藏一共有24个。

发现的方法首先要在陆行鸟森林或其它陆行鸟场将所将藏宝图探索出来。然后调出小地图，骑上陆行鸟在藏宝图上相似的地方用按键“口”进行调查，当调查中出现有“！？”的符号时，那宝藏就在附近了，仔细找吧！你会收获不少的。

陆行鸟探宝场所

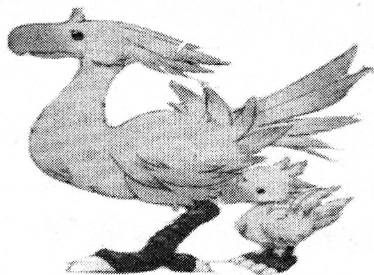
1、チヨコポ入江口 当得到飞船后且陆行鸟进化到可走浅水区的时候让飞船停到忘却的大陆西南的有陆行鸟脚印的岛屿上，在脚印处使用チヨコポ野菜骑上陆行鸟沿浅水区绕到另一个岛。这个岛的特征是比较长，上面没有山，而岛的一边有一个明显的小黑洞，那就是其中的一个陆行鸟探宝场所——チヨコポ入江口。

2、チヨコポ空中庭园 有时在大地图上行走时会看见一个黑影，这黑影就是チヨコポ空中庭园的影子，去那个地方的方法是首先让陆行鸟进化到可以飞，而且要得到デッドペッパ。(得到的方法在チヨコポ入江口半分钟内挖到四个物品莫古利就会给你一个)然后飞到黑影上方用一个デッドペッパ，此后陆行鸟就会像火箭一样飞上去，这样就来到了チヨコポ空中庭园，这里是挣分的好地方。因为黑影会到处出现，但是它最爱在以下几个地方出现：雾大陆东北高原、外侧大陆东南部那个比较细长的半岛附近、チヨコポ入江口附近岛屿、各大陆交接的海最中央。

隐藏的地点

1、クワン洞 地点在トレノ附近的一个隐藏的山洞，这里会得到其中的一枚星宫，还会发现隐藏的事件。

2、ゲゲレオ城 位于忘大陆南方的一个大岛屿上，里面可以买到很好的武器和防具，但要想在那位商人那里买物品就必须按那位商人的要求去做。即一进这座城后往左走，进入后会发现这里有个机关和一个大棒。先用机关将左边的台阶降下会发现里面有

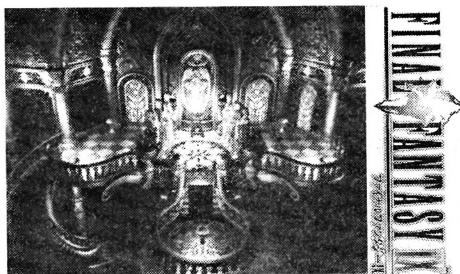


FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

一个洞，然后调查那个棒，主角会自动将木棒插进那个洞里。然后用机关将右边的台阶降下，再走上右边那个台阶时，台阶会自动上升，商人就在上面，与他交谈后就可以在他那里买东西了。(如果进城后走右边，绕上运河同商人交谈的话那商人便不会卖物品给你，会叫你从正面上来的。)

3、莫古利本部 这地方位于外侧大陆北部的一个岛屿上，骑上陆行鸟来到这里仔细调查会发现在山一边的山脊上有一处局部裂开的地方，这时用一个ヂッドペッパ将裂开的部份“啄开”，里面就是莫古利本部(笔者在这里没有得到什么物品，但是我坚信当送完所有的信再来到这里会有“惊喜”的发现)。

4、陆行鸟桃源乡 这个地方同八代的人工鸟们位置相同，位于地图最西南方(注意！在地图上根本看不到这个地方)骑上陆行鸟飞往那里同样用一个デッドペッパ将裂开的部份“啄开”，进去后就来到陆行鸟桃源乡了，里面还可以见到陆行鸟之王，从它那里可以了解“デッドペッパ”的作用，还可以从其它陆行鸟那里得知另外的神秘宝藏。这样的神秘宝藏具体可以分为海底宝藏和陆地宝藏，共有八个。在陆地的表现同发现陆行鸟桃源乡和莫古利本部是同样的道理。海底的表现为在海水表面会不断地“冒泡”。同样使用一个デッドペッパ”，陆行鸟会钻到海底将宝藏挖出来。



宝藏的分布

忘却的大陆某山脊处有两个；紧贴这个大陆的某一处海里有一个；外侧大陆东南方细长的那个半岛附近海里有一个；外侧大陆和闭ざさた大陆的中间海里有一个；闭ざさた大陆内某一个山脊处有一个；紧贴雾之大陆的海里有一个(方法：在游戏后期骑陆行鸟来到雾大陆高原处一个叫クワン的山洞，在这里会发生第三次剧情。通往山洞一端的悬崖，这时陆行鸟站在悬崖上用一个デッドペッパ，陆行鸟会跳进海里将宝藏挖出)；最后一个，游戏的后期在“辉之岛”旧址，这里没有什么明显的记号，只要在旧址处使用一个ヂッドペッパ，陆行鸟就会把宝藏挖出(这里有主角最好的武器，能使主角攻击提升到100哦－！)

★贵重的卡片收集

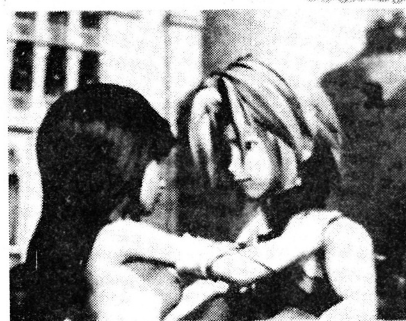
在第二次回到アレサンドリア城，在城的最左边的一个房间里“拉钟”会得到两张GF的卡片；在游戏后期，在トレノ城的卡片游戏场内有各式各样的卡片高手，是拥有卡片种类最多的地方；在ダゲレオ城。进城往右走会遇到一个“奇怪”的人，他那里的卡面全是飞空艇卡片，一定要把他所有的卡片种类得到，还有一个人当和她交谈，经过正确的选项她会给你一张叫“メテオ”的魔法卡片；在关底时イテア树上空最终BOSS的那个城内有五个卡片游戏高手的亡灵，他们个个都是高手但是他们的卡片都是“精品”，他们分别是：ヌスターワアントム、デイワエンスワアントム、ストロングワアントム、レアワントム、ダクワアントム，跟他们玩卡片的方法是：当在此场所行走时会发现有“！”的地方调查却发现什么也没有，但是用“口”调查就会发现有人要求用卡片同你一决胜负，要注意的是他们的有些贵重卡片要用自己的某些卡片“引”出来。最难寻找的卡片陆行鸟之王卡片：当事人24个陆行鸟宝藏和隐藏8个宝藏全部找齐的时候去陆行鸟桃源乡找陆行鸟之王就会得到。

★奇妙的敌人

在地图上行走时有时会出现两种奇怪的“敌人”。出现这两种“敌人”时其背景音乐比较柔和，千万别把它们打跑了。一种是要求你做选择题，正确会有奖哦！错了的话它会给你一击，然后逃掉；另一种是问你要原石，只要选用物品中的原石对准此“敌人”使用，这“敌人”也会给你报酬的。有时它会闲一个原石不够，这时你千万不要吝啬哟！继续给它，直到它满意为止。

★隐藏的BOSS

在游戏中期，在アレクサンドリア城皇宫内的图书馆右侧有一种“怪书”，当调查时便会发生战斗，它身上有很好的物品，所以让主角发挥一个“盗贼”的本领吧！干掉它后的EXP在当时来说算很高的了，AP也很高，且无论用魔法或物理攻击也只能打它二三十点HP。打败它的方法：首先让攻击最高的角色保持实力，待机不动，然后其它人不断攻击，打它多少HP它就会向后翻多少页，当它翻到150至200页之间时原形就露出来了，这时就让保持实力已久的角色给予重击，这样反复几次它就完蛋了。



再次感受那一刹那的感动。

编者话：“七支剑”用“七剑闪”这一华丽无比的剑技，终于将游戏研究所和每夜一游的使用权揽入囊中。希望大家给点掌声，再多给点支持。这是“七支剑”首次主持，不知是否算成功。同时也希望个中高手能多多来稿，与“七支剑”一起美化这片江山。

●热烈祝贺阿迪达斯和SEGA DC成为西班牙足球甲级联赛拉科鲁尼亚队赞助商
●热烈祝贺耐克和SEGA DC成为英格兰足球超级联赛阿森纳队赞助商
●热烈祝贺Sega Dreamcast成为德国足球甲级联赛某以"圣"字开头球队赞助商

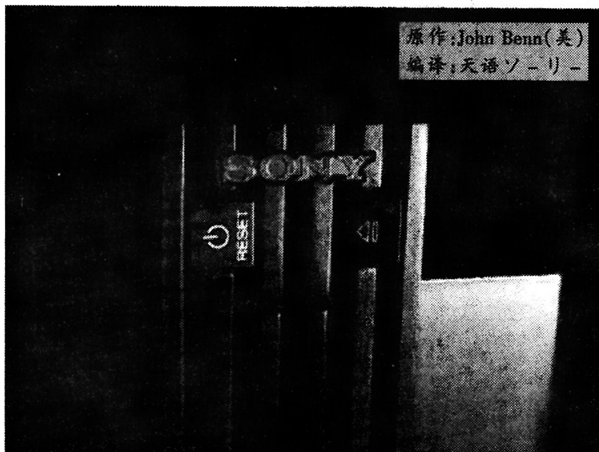


参考消息

令人失望的科技

DISAPPOINTING THCHNOLOGY

科普栏目责编是电软·迎合大势举目瞰全球
热烈祝贺DC在印度销售并架网，全球出荷突破800万台



我记得当PS2首次公开时这样的技术指标被广为传播着：7500万多边形/秒(PPS)，近乎无限的汇流排材质潜能，48GB/秒的存储器带宽，诸如此类。之后不久，技术分析开始怀疑起SONY的这些数字来。

多边形性能

7500万的数字被降到6600万。接着人们又对PS2的那些数字是试图生成具有平面阴影且外形相似之多边形的"峰值性能"而深信不疑。遗憾的是，把PS2想像成带有几分"多边形怪物"色彩的潮流在一些主流媒体之中尘嚣日上。

世嘉采取了一个保守的办法，这是与其新商业战略相一致的冷静的选择——**重新获取玩家的信任与信心**。一如两年前公布的，世嘉从未在DC的性能问题上误导过玩家。300万+多边形是世嘉宣称的全部。尽管Test Drive: LeMans这款游戏在某些3D场景下已经达到近500万的多边形(开启特效)。

事实是PS2从未在一款游戏中显示超过200~300万多边形。主要问题之一是内存。凭借着GS图像引擎中一块仅为4MB显存的缓存器，PS2被严格地限制在屏幕上它所能达到的(范围)。诚然，32MB主内存加上一块还算强力的Emotion Engine处理器，在(GS)旁边能够生成1000~1200万T&L(施以坐标变换和光源的)多边形，可GS的糟糕设计及其通往主内存的狭小管道将最终多边形限制在上面数字的一半左右。

什么？你的意思是不考虑EE芯片的能力和大容量可利用主内存，PS2仍然可以生成同屏500~600万多边形？答案是，不幸的——YES。相比之下，DC仅仅拥有16MB主内存和一块仅仅达到上述500~600万数字一半的图形芯片，然而整个问题的关键在于**如何在你的电视上获取那些数字所代表的多边形**。诸如"分块描绘"这种聪明的存储技巧，辅以PowerVR2DC芯片之硬件材质压缩能力，使得DC能够同屏显示其所生成的全部多边形。

为了能够更好地理解PS2的局限性以及DC的实力，你只需看一看二种主机的可利用显存。虽然DC拥有8MB的VRAM而PS2是4MB，可矛盾的焦点在于**一个多边形通常需要占用40字节(byte)**。当你想要在指定的一秒内显示500万个这样的多边形时，实际数字是每一帧幅的画面显示500万/60fps = 83333个多边形。如果每一个多边形需要40b的显存，你需要3.33MB来显示上面500万多边形/秒。这样一来留给PS2帧缓存所需的空间就不太够用了，因为它(帧缓存)通常需要约1.2MB的容量来显示最末数据(end data)，而这里并未涉及你惦记着的贴在那8万多个多边形上面的材质所需的空间。

好，即便这样仍然有几个花样能让PS2去显示500~600万多边形/秒，虽然它仅有4MB的显示缓存。其中之一是令该存储器在一秒钟之内更加频繁的动作(正常情况下是每秒钟动作一次)。但是，这又引发出另一个带宽限制的问题，显示带宽将防止这种让CACHE在一秒钟内动作2~3次的手段发生，所以建立在这种架构上的PS2到头来还是只能达到500~600万PPS。

下表概括了两种次世代主机的多边形性能。

	主处理器平台	图像平台	最佳例证
PS2	EE+32MB 1200万PPS	GS+4MB 600万PPS	Madden NFL2001 200万PPS
DC	SH4+16MB 600万PPS	PVR2DC+8MB 500万PPS	F355 Challenge 300万PPS

●注1：表中的多边形均带有材质并施加光源且特指峰值态下的数据。
●注2：表中游戏为可供实际游玩的已发售的作品。

需要说明的是，以上这些并非PS2唯一的弱点。我在前面再三强调"多边形性能"的原因归根结底还是因为那些

玩家1●买了PS后，看到DC开始着迷，不由自主便买了。但好景不长，DC的生产商SEGA经济大跌，使俺对DC失去信心，便迷上了PS2。(广东中山市 高彦峰)
玩家2●是电软让我真正认识了DC，所以才使我信心实(十)足地去买DC。电软万岁!!(天津新华路 邵伟)/天语：为了让大家了解真相，我们要做的还有很多。

数字已经成为我们判定一种主机实力的“既成标准”，尽管事实上这不过是故事的一半而已。这个昂贵架构“最不先进”所在其实是它可怜(Poor)的材质贴图能力。

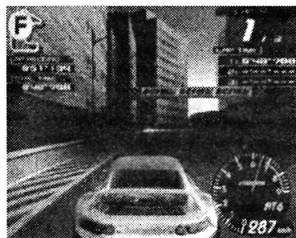
通知1●嘉富康警告PS2版“维罗尼卡”可能会遇到显示方面的问题。

贴图性能

贴图的工作原理很简单。多边形和材质的数据抵达显示内存后，材质被应用到多边形然后它们的结果显示在屏幕上。多数PC用户在游戏时往往用到16MB或更多的材质数据。一个发烧级Q3A玩家很可能在游戏中进行一个能够传送32MB贴图资料的设置。32MB？但是PS2和DC分别拥有仅为4MB和8MB的显存。它们如何参与竞争？答案是家用机毋需将所有显示在同一画面的材质数据一次性地保存在内存中。通常，**数据以连续的方式从主内存分股流入显存单元**。

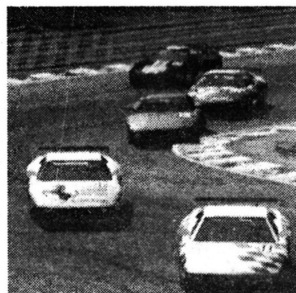
DC是一个神奇的贴图专家，很大程度上仰仗了PVR2DC图形算法之效能。两件事帮助了PVR2DC——硬件材质解压缩和无限位面延时描画。与PS2的GS图形处理器不同，**PVR2DC能够在任何时候对材质进行解压**。因此，DC的软件程序员往往使用20~25MB的材质资料并以5:1(某些时候是8:1)的压缩比将其压至4~5MB。之后，当这部分资料被送往PVR2DC的存储器中时会在描绘出它原来所代表的大纹理的瞬间得以迅速而完全的解压。

对比来看，PS2的GS处理器无法在空闲时对材质解压缩。这意味着**全部未经压缩的材质数据必须在其固有大容量下有序地流过主内存和4兆GS显存之间的相关狭小管道**。眼下，这个事实正将PS2游戏以每帧10MB左右的材质资料限制着，这也就是为何R5中的背景建筑物表面看上去是那样简陋的原因。缺少多样化的材质已经使得PS2的游戏在和像索尼克冒险、莎木甚至Draconus: Cult of the Wyrm这样的DC游戏相比较时变得极为普通。

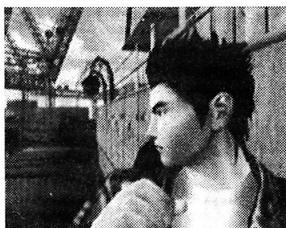


→R5的背景很占资源。

此外，PVR2DC还是市场上唯一一种能够在任意一帧画面里使用“延时描画技术(deferred rendering)”来仅仅向那些正对玩家的多边形进行贴图的处理器家族。而其他图形芯片必须在贴好正面多边形材质的同时，同样好地将在它后面的被遮住的部分也贴上一层材质。当在一特定场景下DC不得不对画面中某个**由两个或三个关系复杂的物件所组成的物体**进行描绘时，这种架构将直接降低材质数据的数量。而场景越是复杂，“延时描画技术”带来的实惠反应到你眼中就越多。这就能解释为何你在PS2上总看不到一个真正的、巨型化、可自由畅徉的3D游戏。Crazy Taxi、Ecco the Dolphin、莎木这样的游戏在PS2上是**完全不可能**出现的，因为其缺乏“延时描画技术”。


→F355也有大楼赛道。

↓莎木和F355是值得全世界DC玩家留意的两部佳作。莎木这款十年难得一见的游戏在美国发售后反响强烈。




这里有另一个表格，它对二种主机的贴图性能进行了概括(材质数据汇流容量)。

	汇流容量	材质压缩能力	最佳例证
PS2	10MB/帧 (主内存→GS内存)	10MB/帧 (实际屏幕显示)	DOA2.Hardcore
DC	5MB/帧 (主内存→显存)	25MB/帧 (实际屏幕显示)	莎木、海豚

●注：表中游戏为可供实际游玩的已发售的作品。

这两个性能衡量标准(**多边形和贴图**)给了你一个十分有益的考量，那就是为何PS2，从技术角度上来说，是一个设计不当的硬件。在这种架构下PS2所有问题中最最令人头痛的，是软件公司不得不绞尽脑汁来从主机中榨取那部分合理的性能。而如果游戏逊色，将这个世界上所有引擎中的能量加在一起，亦无法使任何人获得美好的感觉。

通知2●SCE警告PS2版“电线”(某大场景、奇创意游戏)可能会取消。

开发环境问题

去年PS2给软件商提供不很完善的开发工具。相比之下世嘉正在向软件商提供或大或小的种种技术支持。多数DC游戏开发者已经用上第五代开发工具，知名的有Set 5 Dev Kits。**SONY错误地进行了假设**，即PS2第三方软件商需要毫无内涵的开发器材以便使他们的程序员们能够简单直接地解读PS2硬件，就像这些人在过去的六年中在PSX上所做的一样。不幸的是，这种开发器材最大特色就是执行困难，诸如使屏幕上的锯齿边缘去除的anti-aliasing等功能仍然这样肤浅。

开发者对于PS2这些编程上的挑战从以下几个方面进行了回应。其中THQ公司通过使用“CRT混合”的办法来使

●“Ecco the Dolphin”真乃DC游戏之极品也！我是为了这款游戏才买DC的。正版的感觉真好，请大家也热烈地支持正版吧！听我的，没错的！(河北高碑店 李腾飞)

●本人用实际行动来支持世嘉！樱大战2费铁480吨！！(江苏武进横山桥殷家巷又一著名“笑星”殷伟华)

敬告2:本论文共分4个部分,第1部分“业界大失望”属宏观概括,是必读部分。作者以敏锐的笔触和华丽的文字(某种程度上已超越汉语表达力)对为什么要在后面分门别类地阐述一些问题进行了简要说明。篇幅所限,先登第2部分。其他部分逻辑性很强,但科技含量相对少些,我们将根据北美市场的实际运作情况随时准备刊登。但因译者水平较低,希望读者能够包涵并指正。

画面效果看上去像打开了真正的“抗锯齿”功能一样。这些DC在两年前都曾经有过,但是与DC的“CRT”方法不同,PS2的会产生褪色而模糊的材质表现。Tekken Tag Tourmament是美国PS2优秀游戏的典型,相较于受尽抨击的日版开发者使用了“边缘抗锯”功能,**结果必然是在游戏中出现贴图褪色和变模糊的现象**。几乎不能想像这就是我不久前称之为“**革命**”的次世代主机。

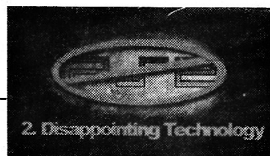
→TTT的背景实际上是2D的。但是,用模拟RGB输出的画面锯齿相对要少。

另一个愈演愈烈的问题,也是导致前面所提到的锯齿现象的原因,正是软件开发工具包中能够使程序员**跨越GS之显存过小这一障碍**的灵活功能严重缺乏。当所有的DC游戏都已跑到(Run/运行)640×480时,多数PS2游戏正以640×240的解像度来“模拟”VGA效果。严重的锯齿就是这么来的,而那本应通过某些抗锯齿功能(AA,尚未实现)或通过CRT的方法来加以隐藏,其他未注意到的不良后果也是一样。

值得注意的是,**EE芯片核心实际上是由三个分离的CPU单元构成的**。多数软件商,如那些缺乏合适开发工具的,用到的只是一个CPU的能力而已,因为另两个矢量单元(VP1和VP2)在编程时实在是太困难了。当然,未来的游戏也许会用到这两个芯片的先进之处,进而解放主CPU去漂亮地执行某些AI程序,但这样一来开发经费问题将变得纠缠不清——有关此点我将在下一篇文章中详述。

↑入交副会长以流利英语向包括本文作者在内的美国媒体记者十人代表团致欢迎辞。寥寥数人,享受如此高规格礼遇必有道理。

一个悲惨的事实是仍然有少数软件开发商像EA这样的正在试图从PS2架构中榨取合乎情理的“次世代性能表现”。即使是NAMCO和KONAMI等在32位机时代执掌PSX软件牛耳的开发商,亦不得不花费甚长的时间以求从一台被哄抬至“强极(end-all)”型主机中获取超过200~300万的PPS。而另一个事实却是NAMCO在一年半之前开发的DC版Soul Calibur在全世界玩家眼中比新近才发售的PS2版TekkenTT要好一些。SONY及其“行业神话”吹鼓手们所给予的承诺似乎不是那么令人印象深刻。



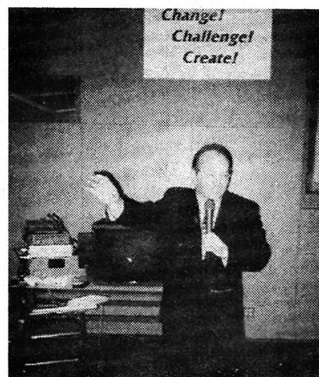
总结

敬告1

个人看法,切勿对号

DC是市场上最好的主机。将来也一样。从技术角度讲,PS2上并没有出现接近于莎木或海豚般的美丽、F355或是Test Drive: LeMans24般的速度及力量,以及像MSR或JSR般精美细腻而好玩的作品。如果一段带有动作的Metal Gear Solid2录像已经使你确信PS2是更好的主机,你并未在现实世界睁大你的眼睛。**站在完全的技术立场上**,最好的次世代主机应是Sega Dreamcast。一个孤陋寡闻(less informed)的人在得到一个“游戏将在13个月后上市”的承诺之后去买一台可能性很小的主机是可以理解的。其间,你我会在即将到来的几个月里享受着更高科技含量的游戏。(完)

■编者的话:厂家喜欢把自己的主机吹得天花乱坠,本是人之常情,是可以理解的。遗憾的是,一些朋友在并不很了解具体问题的情况下,强行追风,结果自己被误导了,不幸又去误导别人。诚如读者看到的,上文严重偏离国内“大势”,与“世嘉即将玩儿完”的英明论断相去甚远,我们是要批判阅读的。但不可否认它让我们学会了用“另一只眼睛看PS2”(这话原来怎么说天语记不清了)——除非——除非PS2不允许我们对它进行技术分析!



↑这位是SOA执行总裁皮特·摩尔,他专程从美国飞往日本SEGA总公司,向记者团演讲。

世嘉紧急推出96兆RAM之真正意义壹千万级多形基板NAOMI2,宛若当头棒喝,令世人警醒。任氏老铺从来不乱讲NGC的力量,亦非故做扭捏。皆因太老实(实际上被某些朋友笑称为“垃圾箱”的NGC,乃是一个十足的练家子,它具备S3TC即时解压和硬件8点(最大)光源的能耐,无论从哪个方面看(主CPU、图形处理器、内存),NGC的综合性能都达到了(至少)DC的两倍。NAOMI2这种已经实现对POLYGON人物的骨骼进行描绘的基板,即以NGC为性能参考)。不过,本文总结部分是JOHN本人的过激看法(需警惕)——**全文仅供参考**——毕竟有些东西分析起来是很复杂的。

科普栏目
技术至上
拿出证据
肃清误导

←铃木桑也紧急赶来接见记者,因不懂英文,所以还带了一名翻译。

●世风日下,DC沦落。VR网球——4打这游戏太刺激了,有心脏病者少打此GAME。(广西苍梧黄振文)

●∵有SS,∴买了“樱花1”;∵“樱花1”,∴买了“樱花2”;∵“樱花3”,∴买了DC。(北京朝阳十里堡 杜江)

虽然很酷，可……●18轮这款游戏，是典型的"大3D"场面，VGA效果不出天语之前所料，比"疯的"还要差很多，几乎达到了400线！显然是贴图内存不够用所致，帧数也值得怀疑。好在特效还算比较足，游戏性"强差人意"。8分。●马骏生，请你给索尼也挑挑刺，落井下石乱骂SEGA不算本事，因为那我也会。(北京鲁迅中学K3·4)

索尼探梦(Sony ExploraScience)



索尼集团本着普及科学知识和奉献爱心之美好愿望，在中国北京东方广场新天地商场内设立了一个"索尼探梦"展馆。(www.explorascience.com)

这是一个以"科学与技术的和谐"为主题的全新科学教育设施，由索尼公司(Sony Corporation)提供全面技术支持。它可以让人们在充满趣味的环境中亲身体验科学与数码技术展现的无限未来。作为最新型的科学博物馆，它不仅从知识的角度帮助您理解科学的神奇与奥妙，还通过视觉、听觉、触觉等直观感受，让人们在惊喜与感动中亲身体验科技的无穷魅力。

门票：成人60元，出示学生证40元。6岁以下免费。20人以上团体优惠。注意每月第二个星期一、二是闭馆日。

下面对馆内设施进行简介。

展示共分为四个区域，以"错觉"、"折射"、"光·色"、"声音"四种组合形式分布，应用索尼独有的尖端技术和旧金山"Exploratorium"精选的展示品，在各自的主题下共同构筑神奇而真实的体验世界。此外，索尼和旧金山"Exploratorium"共同举办伯体验演示与实验表演(现场表演)，以及采用索尼VAIO电脑的数码工作室等现场活动，为参观者提供最新的科学区域。

■赛博码(CyberCode)：这是参观者在馆内的"通行证"，它可将每个人的资料数码化，经过各展区的摄像头对"通行证"进行识别，参观者即可在屏幕上看到相应展示品的详细说明。

■错觉(Illusions)：此处各种视错觉展示品会让你体验神奇而"真实"的感觉。

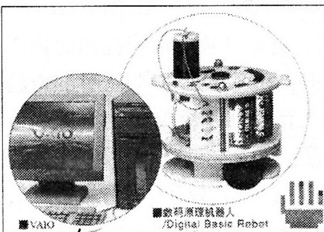
■声音(Sound)：参观者可以在充满趣味的过程中了解声音的特性，你的任何声音信息都可以转化成可视的图像。

■折射、反射(Refractions & Reflections)：可以通过自由组合各种基本信息，创造出参观者所独有的全新生命体，并且可藉此学到数码技术的基础知识。

■光、色(Lights & Colors)：人的身体可以作为一种输入设备，你可以在趣味盎然的表演中轻松的与光和色对话。

■现场表演(Live Performance)：这是一个将数码技术和全新的娱乐方式相结合的表演空间。

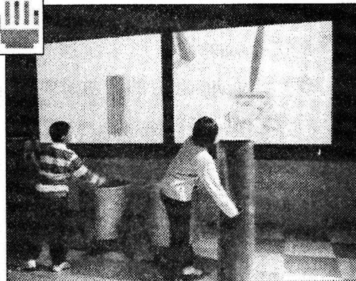
■数码工作室(Digital Workship)：在这里你将可以体验数码技术给人们的"未来生活方式"，还可以通过因特网了解网络世界。



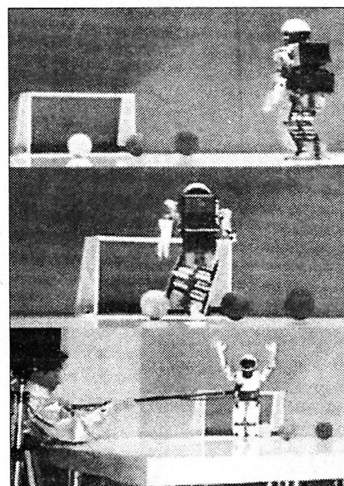
←这都是高科技结晶。并且，它与我们的生活息息相关。感觉上，我国的科技工作者应当在民用化方面多下些功夫，造福百姓。

↓下左为光/色，下右为折射。





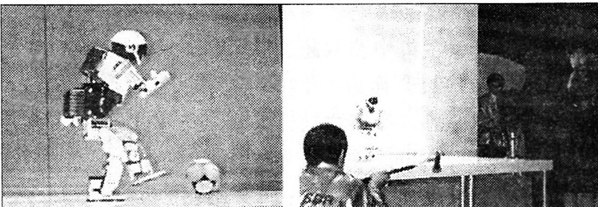
索尼继AIBO之后的最新力作



随着机器人博览会"ROBODES 2000"即将在横滨开幕，机器人科技的发展也成为世界的焦点。虽然媒体的目光全部集中在本田技研工业发表的新型机器人"ASIMO"身上(天语HONDA的机器人真是太酷了)，不过曾经掀起一阵机器狗旋风的索尼也不甘示弱地发表小型双足行走型机器人——"SDR－3X"。

这种机器人的代号正是"Sony Dream Robot"的简称，身高50公分，总重量仅5公斤，是一款小型、轻量化的机器人。基本架构与采用的技术与本田技研的ASIMO相近，步行速度每分钟约15公尺。

SDR－3X还有声音识别和声音合成的功能，而且自动平衡功能能让它行走在倾斜的地面上。若不慎跌倒，也有办法自己站起来。索尼宣布，该型机器人在未来将以比ASIMO便宜2/3的价格进行商品化，面向家庭推出。



看来索尼公司又有新的企图。如果它能成功的话，全世界又将刮起一股"SDR旋风"。

ASIMO下期介绍。

NOISE乐队●"保定NOISE乐队"其实是一名叫"马晓"的玩家，据其他保定市街机仔线人的汇报，证实马读者的格斗游戏技术确实达到了"一定水平"。而小马的最新来信，是大力揭批北京一心钻研97的赵庚TERRY。现在看来，马晓并非以"吹牛"为生，他也给格斗天书投了稿。

●因为世嘉敢于直面惨淡的人生，敢于正视淋漓的鲜血，所以世嘉是真的猛士。对于樱大战2DC版——曾经沧海难为水，除却巫山不是云。（广西宜州 杨文佳）/天语：世嘉还没死，你怎么就封他为“真的猛士”了？而且我记得你好像不是第一次在“小字”部分登场了？



江苏昆山 王伊浩

手感随谈

“手感”一词在格斗游戏中是除了“连续技”、“超必杀”以外使用率极高的专用词之一，不过手感的适用范围很广，并不仅局限于FTG，当然也没有街机、家用机之分了。

所谓手感，顾名思意，即手的感觉，不过一直认为这种感觉有两层含义。其一是指硬体，也就是摇杆，手柄等输入设备；其二是指软体，即游戏者本身的操作。硬体的感觉可称之为操作性，而软体的感觉则可称为操作感，两者的重要区别在于操作性基本上无法提高，且可能因为输入设备的老化，折旧而降低；操作感就会理所当然的随游戏者经验值的积累，LV的提升和适应力的增加而不断提高，简而言之，“机器是死的，人是活的”。

一说到硬体的操作性，街机仔们可能会不约而同地吼道：“街机的手感绝对比家用机强！”（为避免自身安全受到不必要的危胁）笔者的意见当然是“那是当然！那是当然！”在先前谈论街机与家用机的游戏感觉的一些文章中，许多朋友除了将玩的氛围当作有力论据外，两者在玩同类游戏时的手感也是十分集中的话题，此外的手感所指大部分说的应该还是操作性。从摇杆的手柄的结构及使用方法上看，不难发现摇杆操作时所需手指要多于手柄，摇杆以左手三个手指操作方向，右手两个手指以按键比较常见；而手柄一般只有姆指在运动，其余手指起固定作用，有一种用右手姆指架着手柄，小指外的三根手指按键格斗的作操作法，从实际经验来看没有很好的着力感，效果不佳。而以高价购买家用机大摇杆的朋友也一定觉得若不将其很好固定，使用时依然不能令人满意（既使在家制造出一个类似机台的庞然大物，玩起来恐怕也不是那个味儿）。不过也不尽然，操作性并不能单独来说，须与游戏结合来讲。象VR战士系的街机台键位多是弧形分布的，若是棱形分布那手感就会大打折扣了，铁拳系列正相反，左右拳脚比棱形分布更为真呢，若以弧形分布就让玩者有些找不到北了；而SNK的格斗游戏对键位没有太多讲究，两种分布都不会有太多麻烦。从家用机来看，除各主机的招牌游戏外，CAPCOM的格斗游戏更适合移植土星，SNK则区别不大，不过看情形新主机DC的手柄造型并不适合打VF，玩格斗王倒不错。以上均是个人看法，或许会与各位的习惯有所不同。

谈到习惯，再说说软体的操作感。操作感是以操作性为前提的，硬体的各种特征都会影响手感。街机机台的新旧高矮，按键距离的远近等都会造成操作者习惯上的差异；而家用机的新手柄键较硬，旧的又太松，手掌的大小，手指的长短和力度也都会使操作感发生变化。也就是说操作感因人而宜，但这种区别就象歌手间乐感不同，大部分还是取决于内部因素。操作的手感起着一定作用，但并不起决定作用，操作感好坏与长期的练习是分不开的。格斗游戏间的共通性，也是其中重要的一条，似乎是时间创高手，只有不停地在各种型号的机台前对各种FTG进行潜心修炼，掌握了某种规律，操作的技巧与适应性才会有长足的进步。应该说游戏格斗界是很少有天才的，就象郭靖虽天资愚钝，但还是成为一代大侠，其勤学苦炼的精神值得学习。不过话又说回来，手感并非是成为高打的必要条件，手感是有极限的。练到最后，玩者总能掌握复杂的操作技巧（如连续技），中段者与高段者手感上的差异在同等条件下是很小的，此时分胜负的便是格斗的思路与理念。**连续技高手被无差别格斗流的实战派打得一败涂地的情况也时有发生。**因此，手感只是体现玩家格斗技巧与思想的一种手感罢了，操作熟练度不必过于追求。另外，要以个人习惯为PS手柄平反，电玩格斗界对其的指责此处不再重复，不过能用PS手柄使出《街霸EX》全部超级连续技的人也不在少数，（还记得记对手浮空10秒和自身10秒不落地的迷题吗？）习惯成自然嘛！只觉得PS手柄不适合长时间玩格斗游戏，但若在方向键上垫一块手帕你便会有惊奇的发现。但家中5只手柄方向键均被磨得光光也是使用此秘技的结果。

从语法角度来看，手感有多种用法，通常被失败者当成借口来讲，传闻四铁人之一的笨笨丸在上海挑VF碰壁，说的也是“今天手感不太好！”。作为借口，在不同情况下出现会不同含义。如挑战者败了一局“手感还没出来。”此处大约是指操作感；再战又败下阵来，此人又说：“这台机器手感不行！”明显得指操作性；连输几局后，“算了，不玩了！今天一点手感都没有……”这时指的应该是操作性加操作感，胜利者口中的手感一词引伸为“水平”、“素质”、“水准”等。说这个没手感，一般是在说“这个没水平”。其实“没有手感”的说法并不科学，打机时手上总该有些感觉。相反，只会用软体敲打硬体，对摇杆、手柄进行乱舞的格斗门外汉也有手感吗？或许手心冒汗，掌心发红便是他们的“手感”吧。

●新千年里很高兴地看到，流行的是DC而不是PS2！请问天师：我的美版3020能否用引导玩日版原版“莎木”？钱我准备好了，就等您的一句话！因为D盘的质量太次！！而“射雕英雄传”的画面如果能够再细点，就更棒了！（天津下瓦房 王德鹏）/天语：DC在挣扎呢，哪里是流行！！记住，在我国只有商业高手索尼推出的游戏机才有资格“流行”。要不是因为主机廉价，世嘉机也配在我国流行！？日本人连看都不看DC一眼！！（日本PS2实际销量约300万台）

●"卡普空"的玩家都推崇自己的游戏，而忠于"SNK"的我却不断通过玩"卡普空对SNK"来攻击"卡普空"以获得快感。(昆明市下西坝云南省气象学校 陈小星)/天语你真逗。SNK时代结束了。

→↓↘格斗天书↓↘→

99补完计划

南开大学 魏欣

KOF系列出至99后，由于援护的出现，使得连续技的组合更加丰富多彩，不能不说这是系列的一个重大的变革。本来笔者是不敢在众格斗高手前胡乱吆喝的，但有一些连续技的确难得一见（虽不见得实用），实在是不忍让它们埋没，只得献丑了。Ready?GO!

一、连技篇(括号内为援护)：

玛丽：不要以为连不上，C＞ →A＞ ↓↙←AorC后←↘↓↙→任一键。以前就有人指出这招不可连，但该式确实成立没问题！关键就在手快，可先用近身A＞ ↓↙←AorC后←↘↓↙→任一键练习（我发誓我曾发出过此招，否则罚我以后再也不能看电软）。

雅典娜（拉尔夫、血红）：与对手同贴近版边，呼援＞←↙↓↘→A＞←↙↓↘→A＞→↘↓↙→↘↓↙←Aorc，关键在于掌握时机。

蔡宝健(拉尔夫)：呼援＞↓蓄↑D＞方向变换↗＞方向变换↘＞↓蓄↑·C

真草雉(由莉、CM)：呼援＞前冲小段→↘↓↙→D＞任一超杀，注意：若此时已将对手打至版边，则可改为：→↘↓↙→D＞ 对手落地瞬间C＞ ↓↘→D.D＞ 立即→↘↓↙←B＞↓↘→↓↘→AorC，该招难度极大，但绝非伪连技，全部连上应有13HIT。(我又发誓，否则罚我以后不再买电软)

金家潘(蔡宝健、血红)：处于右版边，对手于左方贴近已方后呼援＞D(两段)＞↓↙←B＞向前大跃↓↙←↙↓↘→BorD，全中则对手血被扣空(在左边则须稍作改动，剩少量血)，40HIT以上，只有血红时才可连上，极不实用，极华丽(另：成功与否似乎与对手有关，但未加验证。)

草雉京1.(真草雉、血红)：呼援＞接近对手↓↙↓↘→Aorc(按住)＞ 援护出击＞ 放键＞ ↓↘→C(Down攻击) 最多可达HIT，威力一试便知。

以上连技对时机要求极严格，多加练习方可发出。

二、无耻援护篇：

99中使对手掉血最多的援护是谁？没错，就是蔡宝健，全中时(20HIT左右！)可掉三分之一的血，但更无耻的还在后面。前面金家潘的一招，已显威力，嘿嘿！还有呢！例：(己方处在左版边，对手贴近）特瑞：呼援＞ ↓↙←B＞ ↓↙←D or↓蓄↑C or↓↙←↙↓↘→AorC

草雉1：呼援＞闪避(前)＞→↓↘D＞Down攻击

不知火舞：呼援＞ ↓↙←↓↙←AorC血红时更甚，笔者曾打出过44HIT……

当对手贴近自己时，该援护的作用就太大了。

以上方式，仅是抛砖引玉，它的作用还不止这些，很爽的啊。

还有一个特殊的人，就是拉尔夫，当他作为援护击中对手时，在对手落地瞬间攻击，如以CorD攻击，可使对手仍处在地上，这之后可再施展连续技（与连技篇中的真草雉同理），自由发挥吧。

三、还有几点补充

a．对手在版边时，莉安娜↓↙←BorD可连上任一超杀。

b．版崎良的天地霸煌拳可将对手飞行道具打掉，即便是霸王翔吼拳也不例外。该技counter态下可打掉对手极多血，可多加利用。

c．11期中京的所谓最强非超杀连续技必须在爆气的状态下打出，且要求counter，还是伪连技，实在不很实用。笔者认为非超杀连技（不用援护）以99草雉1最强：版边跳CorD＞ C＞↓↘→D·D or→A＞→↓↘D＞任一Down攻击，可扣对手六成左右的血，CM状态下更甚。

d．选雅典娜时，对陈可汉，陈紧急回避至雅典娜身后瞬间，雅典娜→↘↓↙←→↘↓↙←AorC(血红)，哇，陈被粘在雅典娜身边，15HIT笔者当时吓呆了，没注意掉了多少血。

天津南开大学13－112#，300071，(饿晕了的)魏欣

霸王塾

小天天主持的高打乐园

提供：四川乐山市 林敏

笑话一则

SONY公司宣布(全体非机迷投票表决一致通过)：

天师和龙哥从即日起不得使用一切由SONY生产或与SONY有关的产品；所有SEGA狂热派不许玩“射雕英雄传”这款由SCEH制作的中文游戏。

因为你们不配！

——出井 伸之、久多良木 健

你真的无话可说了吗？

世态的炎凉让我无话可说。

第11期P32页上方，某玩友说中国人的悲哀是几百万FF9和DQ7的玩家“居然”是低IQ玩家——

你摸着胸脯好好想想，几百万的FF9玩家有几个玩的是正版？有几百万减几玩的是D版？而35万DC玩家有几个玩的是D版，又有35万减几玩的是正版？你还好意思说这是中国人的悲哀？真正的悲哀是玩着盗版骂正版的某些人！！

某些人，闭上你的嘴，你没有资格说话。

注：这些话我非常想让更多的人知道。虽然可能过激了一点，但却是事实。希望你们刊出来吧！(北京燕山区 赵旭)



←3020是120%可以玩日版正版『莎木』的

对SEGA●我爱你是忠于自己忠于游戏的信仰。我爱你是来自灵魂来自生命的力量……(襄樊 杨琦)/天语：你们这帮世嘉狂可真是难整。想造反吗？

沉默的狙击手●为什么瞄准镜不能缩放？看来KONAMI做游戏还不太专业。(虎踞龙盘石头城 张欣)/天：不是它不太专业，而是你太专业了。

中央电视台黄明慧读者●PSONE 没有 RESET 键可直接在不读盘时按 OPEN 键中止游戏。PSONE 的系统界面与本刊彩页不同无妨。PSONE 不读烂盘但 BOSS 旧 500X 能读正常。DDR3 的箭头和音乐节拍对不上是你个人的乐感问题。你新添的 SONY 超平电视没事儿，如何调整屏幕完全是因游戏而异(除非电视被动过)。

援护攻击使用补遗

关于浮空援护中的追灯

KING、尤莉等几人的援护都可将对方打至浮空且有很长一段时间，因此就要利用这段时间对尚在空中的对手进行追打但又不能使其脱离援护的攻击范围。一般追打时要注意两点：

A：所用招式反弹力不能太大，否则对方会掉出援护攻击范围。

B：所用招式击中对手后能令其再次浮空或本身对空中对手就能连击，否则对方会因攻击判定消失而倒地。

有了这两点，追击就不难了。如，已方版边时呼尤莉，有以下连技：

克拉克：轻机炮拳·对方再次浮空·机炮拳·凝固汽油弹·烈火闪光肘

全勋：重空砂尘（仅击中 1 Hit）·对方再次浮空·前冲流泷蹴×N/任一超杀

KING：95 旋风踢·对手再次浮空·前冲落地击/幻像之舞

可见重点在于己方出过招后，尤莉能将对手再次打起就行了。而 KING 援护的追打较简单一些，如 K、罗伯特、香澄、包等人的二次必杀是较常用的。此外最恐怖的是蔡宝健，呼 KING 后使出 MAX 龙卷真空斩可将对方连击 7~8 下（通常仅 3Hit），且最后还可接跳超重击。

而香绯更可以那梦波×4>SC 大铁神，重点在第 3 个那梦波收招时击中浮空的对手。总之最主要的是双方距离适中呼援护才能尽可能多地追打。

关于坂崎良的援护

坂崎良援护可击中倒地对手，然后，可接投技已众所周知，但在具体应用时有一些小技巧。拉尔夫的“乘马机炮拳·呼良·超级阿根延攻击”与金家藩的“风凰脚（MAX 不可）·呼良·投技”是最常用的，但区别在于前者无懈可击，而后者不但可倒地回避，还可投技拆解，似乎不太严密。其实风凰脚击中对手时若近版边，就不管三七十一呼良，对手不滚则罢，若回避则起身时必被波击中，然后可以用蹲轻拳启动连技痛扁之。对于不开窍的低手，你还可以“好心”告诉他风凰脚后可以回避，然后……

另外八神也有一套奇阴无比的“伪”连技“（对方版边）·百合折·近 B·屑风·近 C·琴月阴·呼良·屑风·梦弹·葵花/八稚女”，本来呼良时对方早已起身，但只要屑风使出时机正确即可 Cancel 对方防御，对方即使闪避也可能被屑风抓住，所以说此招很难破解，十发九中！

说到倒地追击接投技，其实 KYO-1 也可以，此人“砌穿”、“暗拂”、“MAX 大蛇雉”三式均可倒地追击，堪称一奇。其中暗拂若收招时击中倒地对手，也可接投技（版边），如：MAX 大蛇雉（空中击中）/苍鬼·暗拂·投技，当然也会遭投技拆解，多用无益，玛丽的“玛丽台风”也很特别，在“指天回旋脚/旋转下落/动感闪光”击中空中版边对手时，均可在落地时接玛丽台风，即使倒地回避也不怕，照投不误！



2000 现已出来了，其中援护人物更是奇多（不是那个食品“奇多”）无比，而呼出时机及次数也放宽了，因此其地位已经不可忽视，绝对需要各位高手打刻苦研究一番。（江苏镇江 CLARK·H）

小天天阁下：见信好！

想我堂堂 Terry/大门庚所投的连技竟被说是庶民连技，真是伤透心了。我想对 KOF7 再做一些补充。虽然我知道极有可能不会被刊登，因为我原来也投过几份对自己或别人文章加以补充及更正的文章，但从未被刊登过。可别人的就予以肯定，不知道为什么？例如我更正过 KOF99 中舞并没有→A 这个特殊技，没有超杀气槽时，即使血红也发不出超杀……但从未更正后予以刊登，致使很多人看了错误文章后误入崎途。好，废话少说，进入正题吧！

KOF97 之“补充，再补充”

1. 八神的→A·A>轻“葵花”×2>“八稚女”和 Terry 对比利时不必 MAX 也可进行轻“碎石踢”无限连是我也投过的，只可惜未被采用。我想补充的是八神这套连技在打克里斯、罗伯特时照连不错，而且只要“葵花”之间掌握熟练，不管对手是谁，两段“葵花”间隔时间相同即可，此技打蔡宝健时似乎确实不可连，好在可 C>→A>“八稚女”也算是个弥补吧！另外，特瑞“碎石踢”连续当中，只要对手不晕点，连几次都可接“上升击”，对其它人物时 MAX 版同理。

2. 本期（2000.12）中“秘技偏方”所介绍的比利 99HIT 并非只对大蛇有效，大门发出“岚之山”或克拉克发出“超级阿根延攻击”时，同样可以，且在粘住对方时，比利可做其它动作，更可再发出任一超杀。

3. 玛丽的↓↘→B/D 是不可融入连续技的，但当空中对手近版边被击中时可用“玛丽掠夺”加以追击。

4. 大门：下 D>↓↙←B>“地雷震”，此技与超重击>↓↙←B>“地雷震”及↘C（对空）>↓↙←B>“地雷震”同理，无论对方倒地时是否受身，一定没的逃，在版边更可在震后接驳←↙↓↘→C，给对手的伤害不小。另外，把↓↙←D 换作↓↘→B 也可连接。

5. 红丸：超重击（无需 COUNTER）>雷光拳。此技目前只发现对大蛇及真·夏尔米有用，且须打背。

6. 八神版边：超重击（COUNTER）>1~2 段轻“葵花”>“八稚女”。

好了，今次就写这么多吧，顺便说一句，我和朋友在网上的“KOF97”聊天室看到的消息：97 的真正两大高手对决时，除了前进、后退、跳跃、下蹲是根本不动把的，因为在他们眼中摇把就是漏招，况且对方也不会给你发出必杀技及超杀技的机会，只能靠通常技了。而且在他们眼中，前冲使用指令投是废物招式，没有人会让你得逞，而且即使成功了，也会降低自己的身份。

对杂志中广告过多很厌烦的：赵庚于 2000.12.1

●本人早在 1988 年就参加了革命，但十二年后仍处于 MD 时代，实在惭愧。不过数天之前，本人进入了 DC 时代，又勉强跟上了形势。不过此机非吾之物，乃是吾一好友三个月打工之结晶，又仅因一句戏言，竟将此机先借我玩一个月。其实我们相识于街机厅不过数月，其慷慨大方竟至此！呜呼，吾不能言，欲借“电软”一方宝地感谢邓智泉朋友。（华中理工大学 玩游戏必穿西服的王梓）

攻略人行道

《合金装备·幽灵通天塔》

以紧张的气氛和精彩的剧情而闻名的《合金装备》系列终于在GB上出场了。这次游戏的剧情与PS版没有什么联系，是以全新的故事展开的。

责任编辑/W P

GBC	厂商:KONAMI	类型:AVG
	发售日:2K.4.27	

METALGEAR Ghost Babel

STAGE ONE：进入游戏后，索利德·斯内克（ソリッド·スネーク）跳伞潜入敌方基地南部的森林。在无线电自动接通后了解了任务事项，开始行动。先向东走，在左方的一辆大卡车内取得"加血"的道具。再回到起点由此向北进发，在不远处靠东的角落可取得"无消音器的手枪"。然后向北继续前进，途中按START键可隐藏在草地或沼泽中。穿过敌人巡逻的通道就可过关。

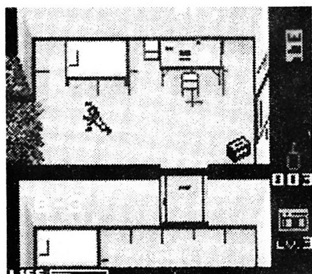
STAGE TWO：斯内克和指挥官罗伊（ロイ·キャソパル）通话后，开始行动。往东走，会看见一个敌兵从一扇门走出来。继续向东，在尽头的房间里取得"无声手枪"。然后回到刚才那扇门，进去后往西走，会来到一条没有敌兵看守的通道，在左、右两旁竖着各排有两扇门。先去左边靠南的那扇门。途中可得到"R5"冲锋枪子弹和"加血剂"，但有的区域会有监视器，要小心避过。向北走，在基地西北角的一辆卡车里可得到"LV ID CARD"。它可用来开启要用ID卡打开的门。回到没有看守的通道，进入右方靠南的门，朝东走，避过一个敌兵，进入用ID卡打开的门，在左方建筑物凹处的南部有一条排水管道，进去后就可过关。

STAGE THREE：进入排水管道，无岔路口。躲过敌兵和监视器，来到一条旁边有梯子的通道，突然发现前方有急流涌来，唯一躲避的方法就是爬上旁边的梯子，利用急流的间隙前进。向东北方走到尽头，经梯子上楼得到"CARD BOARD Y"（可躲避监视器）。然后从左起第三个梯子上楼，来到敌方基地一楼。通话后，得知其搭档"クリス"的特征是穿军服，头戴红帽的女子(?)。从西部的门进入再向南，经过一间有红外线的房间（装备"香烟"可看见），往东走可得到"防毒面具"。在红外线房间南部的房间内使用"防毒面具"通过后，可得到"LV 2 1D CARD"。之后再到那个得到"防毒面具"的地方，打开那扇门（用LV 2）乘电梯到二楼。向西北方前进，通过红外线房间来到西北方向的那扇门会遇到两个士兵，其中一个就是"クリス"，之后便可通关。



STAGE FOUR："クリス"将斯内克带出基地，途中可以得到"电子干扰器"。然后向东进发，会看见一个敌兵打开一条有五扇门的通道。按动按钮，通过后向北进发。途中会得到"手榴弹"，在北方草地东面的角落，可以开启右面闸口的机关。然后回到有许多军犬的草地，向东走，再向北，避过三条军犬，穿过一块沼泽就可到达中央通道。等待斯内克的就是BLACK CHAMPER的成员"スラッシヤー，ホータ"向他扔"手榴弹"就可轻松过关。

STAGE FIVE：通关后，斯内克来到某基地，先乘电梯到2F，利用"CARD BOARD Y"爬上运输带，通过7个检查装置，来到二楼的西北处。从这里跳下，得到"CARD BOARD R"。之后从另一个缺口跳入B1F，躲过敌兵和监视器，来到起点。乘电梯到2F的传输处，在每个检查装置处换不同颜色的CARD-BOARD，以"Y、Y、Y、Y、R"的顺序来到一间毒气房，可得到"LV3 ID CARD"，从南面下去，再回到起点。乘电梯到2F的传输处，以"Y、Y、Y、R、Y、R"的顺序来到一房间，利用"LV 3 ID CARD"进入后，跳入一楼取得"CARD BOARD B"，躲过敌兵，回到运输处，以"Y、B、Y、B、Y、"的顺序到达北方的一间仓库。来到右边靠南的方向，以"B、R"的顺序上一条传输带，到一楼可得"热能镜"，而左方的房间正是关押博士的地方。回到运输处(2F)再以"Y、B、Y、B、Y"的顺序，来到先前的仓库，走到右边靠北的"黑房"，装备"热能镜"经过一间红外线房，经左方走到下一层，使用"电子干扰器"避过监视器到达"シエイムズ·ハータス"博士被关押的房间，然后到右边的房间里得到"C4炸弹"。回到取得"热能镜"的房间，用"C4炸弹"炸开左边的墙，完成营救任务。



STAGE SIX：由于使用炸弹，造成基地断电，斯内克会自动装备"热能镜"先经B1F(地下一层）的楼梯回到1F(楼梯在B1F电梯西面方向）。从1F的左方尽头的毒气房上2F，经2F的运输带到北方的仓库，然后往西走，会有一条运输带，从这里向西方前进。跳下一楼，会看见西南、西北方各有一条路。先向西北方走，来到一个红外线房间，利用"LV3 ID CARD"在东南的两个房间，得到"手枪子弹"和"夜视仪"之后再走西南方向的路，到2F经运输带到一个"检查装置"，向右前进，跳入一楼，会遇到BOSS—マリオット·アウル"（Black chamber的成员）。她会操纵人偶发射小刀，并投掷内光弹（斯内克也有"闪光弹"）。对付她

最好装备“热能镜”,用“R5”冲锋枪即可搞定!

STAGE SEVEN:离开基地,斯内克向北进军。在起点处会遇到同第四关一样的闸门,开启后续继向北走。在途中的卡车里有“地雷探测器”,使用后会发现北方沙石地带布满了地雷。避开地雷后(要记清它们的位置)来到北方尽头的悬崖,会看见一架直升机。现在斯内克还没有能力攻击它,只好向南逃走。一边躲开直升机扔下的炸弹,一边避开地雷区。要注意加血并且快速奔跑……躲过后便可过关。

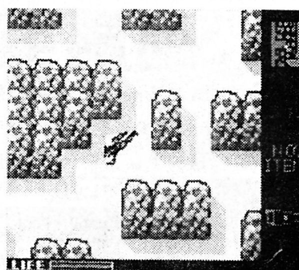
STAGE EIGHT:和总部通话后,斯内克开始向发电所进发。先向北走,乘电梯到2F,这时发现地上通了电,无法通过。这时“クリス”来电,告诉斯内克要想切断电源就必须使用“无线诱导导弹”破坏电力控制板。乘电梯到B1F(地下一楼),向南走,会听到两名士兵通话,得知这里的水都通了电,要小心避过。在南部朝东的方向有一个通风口可到达发电所西边的房间。穿过后,在靠东的一个房间里得到“LV 4 ID CARD”。原路返回后,乘电梯到2F,用“LV 4 ID CARD”打开南面的门来到动力房,向西走(紧贴墙走),来到一个通风口,在尽头的房间可得到“防弹衣”和“C4炸弹”。经通风口回来,往北走到动力房。紧贴墙走到动力房的右下方,再到左下方,最后到左上方,经门口到西北方的房间,得到“无线诱导导弹”的发射器。来到东部通电的地板前,炸掉电力控制板,沿通道来到右方电梯处。回到1F,再用“无线诱导导弹”炸掉另一个电力控制板。从这里走,到达南部的通风口,沿西南方向离开,又发现一个电力控制板,炸掉后,向东南方向走,会有一个地洞挡住去路。使用“无线诱导导弹”向建筑物内发射,将其内部的电力控制板炸掉!回到北部房间,向东进入下方的门,使用“电子干扰器”通过,向东南方向前进,然后向北,到达货品仓库,这时BOSS—“パイロバイソソ”出现。用手雷炸他,同时注意躲避就可过关。



STAGE NINE:斯内克进入发电所内部,乘电梯到B1F,经过毒气房后向南走,找到了发电机。炸掉发电机的方法只有在上一关中看到的四个梯形的气体管旁装上“C4炸弹”,引爆后,斯内克要在五分钟内逃到一楼。

STAGE TEN:走出发电所向北前进,到达山顶。斯内克看见“クリス”(?)进入了刚才追他的直升机内。攻击直升机的方法是紧贴岩壁躲过直升机的攻击后再向它扔“手榴弹”。炸掉直升机后,发现那女子不是“クリス”。

STAGE ELEVEN:来到敌军总部一楼入口,向西北方前进。下一层,用“无线诱导导弹”炸掉电力控制板,原路返回到一楼的西北方向。然后向西南方向前进,经楼梯来到下一层楼的通道。向前走,炸掉右上方的电力控制板,回到一楼,再向东北方向走,下一层楼,经过通道来到左上方的一个凹处,放一个“C4炸弹”炸掉墙壁,可得到“LV 5 ID CARD”。进入后击毁里面的电力控制板,再回到一楼,向东南方向前进。从楼梯到下一层的通道,再向右下方的通道走。上楼用“LV5 ID CARD”打开门,乘电梯到B 50F。使用“地雷探测器”避开地下的地雷,经过一间有红外线房的房间再向北走。用“C4炸弹”炸掉墙壁后,用“无线诱导导弹”炸掉这里的电力控制板。通过后,取得“LV6 ID CARD”。原路返回后向西南方向的房间走,用“LV6 ID CARD”开启电子门,乘电梯到B98F。在B98F有一些有用的通具,捡完后再降至B99F。向前走就是通往B100F的电梯。打开右方的门,等待斯内克的是BLACK CHAMPER的大BOSS(グラッアーッ・ウアイバー)。他会在与斯内克战斗的场地的柱子上设立结界(?),斯内克碰上就会费血,要记下它们的位置,用“R5”冲锋枪小心应付。



STAGE TWELVE:这一关是破坏两足步行兵器MATAL GEAR GANDER。这里将是一场苦战,因为M·G的HP极高。斯内克先将“地雷”与“C4炸弹”安在M·G前进的地方来炸掉M·G的“脚”,当其不能行动时,将军就会在M·G上用“六台炮”向斯内克射击!这时可借助一旁的货柜躲避,并用“手榴弹”还击。掌握规律后便可以艰难过关。

STAGE THIRTEEN:在最后一关中,BLACK CHAMPER的第五个成员出现。他就是—“マクブライド”,而死掉的“ウアイバー”又出现在斯内克面前。奇怪的是被破坏的M·G仍有发射核弹的能力,“ウアイバー”则操纵M·G乘电梯来到地面,向七颗人造卫星发出讯号,核弹随时会引爆!斯内克只有在90秒内打败M·G。在战斗中,M·G不会主动攻击斯内克,但在斯内克靠近时,它会逃走,而斯内克向它射击,M·G会扔出闪光弹让斯内克无法看清,只要抓紧时间就可完成此回任务。

最后还要提一下的是:进入选择面画后“STAGE SELECT”为故事模式,当每过一关会自动记录下所用时间和完成任务的评价。玩家可以反复练习。“VR TRAINING”为练习模式,一开始最好先练练身手,再行动。“VS BATTLE”为联机时战模式。



文/SKY

射雕英雄传

「攻略人行道」

"飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳"。作为第一款在PS推出的全中文RPG，《射雕英雄传》基本上真实地再现了原著的全貌。好，那就让我们一起走进这射雕的世界吧！

PS	厂商:SCEI	类型:中文RPG
	发售日:2K.4.27	

责任编辑/W P

第一章　弯弓射雕

听说村庄被金兵袭击，郭靖急忙赶回村子。打败金兵，然后和马赤列都一起去找父亲的刀。在荒山山脚，进入最左边的山洞，与金兵交手时必败。这时江南七怪出现，帮助郭靖夺回了父亲的刀。然后回家休息，买些回复药品后，去荒山山脚找江南七怪，郭靖学会了越女剑法。到荒山四层发现梅超风在这里修练九阴真经。只要补血药品够多就能打过它，还要注意三种武功间的属性相克，即内功克外功，外功克轻功，轻功克内功。打败梅超风后回村。

先回家，然后江南七怪收郭靖为徒，并学会"妙手空空"。去商人那里购买弓和箭，到村外的树林找蒙古人学射箭。通过这个迷你游戏后，郭靖学会了"流星箭"。再找江南七怪，然后去华筝家。在山崖的顶上射下大雕(射中一箭即可)，还学会了轻功。使用轻功登上山顶，得到两只小白雕和一棵灵芝草后回村子。



在华筝家发现华筝失踪。去找江南七怪学会"判官双笔"。在山崖附近的石门与长老对话，可得铁扇。再去荒山四层打梅超风的地方调查，发现秘道后进入，打败黄河四鬼救下华筝。调查石门附近的机关后离开山洞回村。先去找江南七怪，然后调查商人身边的马，与村里的小孩子对话后去草原，可以找到赤兔马。驯服它时，注意跳开障碍物。得到赤兔马后去江南七怪家，发现一封信。回家与母亲告别后，郭靖离开了村庄。

第二章 比武招亲

来到张家口，先去酒店，出来后与馒头店前的老头对话，回酒店找黄蓉再去找马市老板，然后离开张家口前往燕京。

在去燕京的树林里，碰到强盗彭连虎，用越女剑可以轻松去干掉他。终于来到燕京城，这里真是热闹，居然还有人比武招亲。郭靖为穆念慈打抱不平，与完颜康对战，但却败下阵来。遇到全真教的王处一，二人出城来到打彭连虎的小亭子处，经王处一指点，郭靖的"空手夺白刃"威力大增。回城东的天一栈休息。为了救王处一，必须找到血竭、田七、没药、熊胆四味药。来到城西的药店，这里却都没有。这时可在燕京城里逛逛。去怡红园能打听到一些小萃的消息。到当铺买到药后，给药店前宜兴的大杨，日后会有用处。在城里还能碰到一个乡下人，给他五百两盘缠，以后到铁掌山会有好处。没有找到药只能回天一栈，然后再去城外的小亭子，得知药可能在赵王府。于是郭靖与黄蓉来到赵王府，在左边的墙根下使用轻功，二人潜入成功。在一间草屋下，听到完颜康和他母亲包惜弱的对话，得知穆念慈父女已被关了起来。去大殿，听到完颜洪烈抢夺九阴真经及攻打蒙古的计划。再去大殿右侧的房间找到三味药，调查丹炉后掉入地下。遇到美女蛇，打败它可使内力上升100，并找到田七。凑齐四味药后，到后花园找黄蓉。突然梅超风出现，但却被黄蓉用计骗走。众人得知穆念慈已逃走，一起追出赵王府。回天一栈，得知包惜弱与穆易原先是夫妻，而完颜康就是杨康。再去城外的树林，穆易与包惜弱先后自杀，埋葬了他们后，丘处机与王处一汇合。郭靖得知杀父仇人是段天德，并与黄蓉学会了"天罡北斗阵"。回张家口，路上与梁子翁大战一场，结果使老人心灰意冷，决心回关外养猪。现在去张家口找马市老板。



第三章　靖康之耻

来到宜兴小镇先去船主的家。在宜兴镇外看到侯通海为抢武穆遗书而挟持一个小孩，郭靖当然不会坐视不管，他与黄蓉合力将侯通海制服。去远镇镖局，再去土地庙救下大强。回到船主家附近遇到了洪七公。为了学武功，黄蓉准备用叫化鸡做诱饵。在船主家做成叫化鸡，去宜兴镇外找洪七公，郭靖学会了降龙十八掌，黄蓉则学会逍遥游。来到宜兴码头，得知杨康被抓到归云庄，二人决定前去搭救。



归云庄门口的机关向右转一下即可。通过在庄内黄蓉与铁掌水上飘裘千仞单挑，用内功或外功可轻松获胜。赶去铁牢，找到完颜康，得知梅超风要来。赶快去通知庄主陆



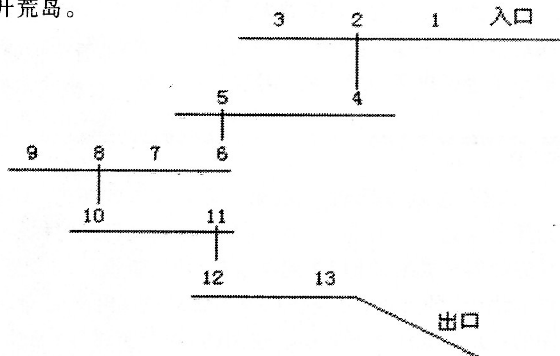
乘风，没想到梅超风已经出现在大厅里，用降龙十八掌对付她吧！之后江南七怪和黄药师先后到来，又是一场大战斗。这时完颜康终于认清了完颜洪烈的真面目，改名叫杨康，并与郭靖结拜为兄弟。

回宜兴小镇的悦来栈。在程家大院门口得知程家小姐被抓走。赶去土地庙，打败欧阳克的知名手下，救下程家小姐程遥迦。在远镇镖局得知小少爷失踪，去宜兴码头与船主对话，发现镖局的小少爷被沙通天和侯通海挟持，打败二人救下小少爷，郭靖乘船前往桃岛找黄蓉。

第四章　九阴真经

在桃花岛东北部，帮助周伯通后两人被关在了山洞里。二人结为兄弟，周伯通给郭靖讲了许多江湖上的故事（考试答案是对错对），还传了他一套空明拳。在洞里只要等着饭来就会有事件发生。给火堆添火时（调查火堆）竟发现九阴真经下卷在郭靖身上。最后郭靖习得九阴真经，打碎石门。离开了山洞。

来到桃花岛西南部，按菜名的顺序打开地上的机关可获得6种不同的道具。到路的尽头，打开石门来到桃花岛中部。为了争夺黄蓉，郭靖要与欧阳克比武决胜负。第一场比赛先使外功再用内功便可取胜，第二场比赛就和跳舞垫的玩法一样，第三场比赛在空里分别填入“天”、“损”、“虚”、“余”四个字就可获得胜利。但最后黄药师将黄蓉带走，而众人也离开了桃花岛。在海上遇到风暴，郭靖被洪七公所救。醒来时，他发现自己和洪七公在一个荒岛上。从这里可以进入一个地下迷宫，按下图所示就可走出迷宫，离开荒岛。



第五章　密室疗伤

郭靖与洪七公二人来到杭州。在西满酒楼碰到杨康，他已醉得不成样子。在杭州东发现录智上人进入堵场，郭靖也跟着进去，但并没发现有异常，出来时看到杨康也来到堵场，再次进入，却不见杨康的踪影。在华光客栈门口看到欧阳克从妓院出来。到华兴客栈二楼休息（“牡丹”），有人传话让郭靖去牛家村。于是从杭州城西出城前往牛家村，但村子里却空无一人。在曲之酒家，按方向键加圆圈可以推动石像。先将八仙过海图边的石像推到对面的机关上，然后进入柜台，从里往外推另一个石像（注意要加方向键，否则只是调查），将它推到第一个石像开始的位置，暗门便会打开。黄蓉出现，二人决定夜访赌场。在赌场的墙上发现左右各有一个九宫图，左边按“8”，右边按“4”，秘道就会打开。听到完颜洪烈要找武穆遗书的计划，二人决定先下手为强。

在杭州城外调查土山附近的树木便可打开机关进入山洞，但里面只有一个书盒而没有武穆遗书。在山洞外碰到完颜洪烈，欧阳峰，录智上人。郭靖被欧阳峰打伤（此战必败），与黄蓉二人只得到曲之酒店的密室中疗伤。七日后，郭靖的伤仍未好，黄蓉一人来到杭州城西的码头，一神谜老人教给她一招“体真止”据说可以救郭靖。回到牛家村酒店，此招果然灵验，郭靖的穴道被打开了。

两人前往杭州城，路上遇到裘千仞，黄蓉痛快地教训了他一顿。在赌场门口使用轻功，遇到录智上人，打败他后得知完颜洪烈在烟雨楼。两人还在赌场地道里找到了当铺老板的货物。做为感谢郭靖得到一幅水墨画。在桥上突然下起了大雨，两人来到西满酒楼避雨，却无意中从水墨画里发现了武穆遗书的下落。于是二人起程前往铁掌峰。

第六章　武穆遗书

郭靖与黄蓉来到铁掌山下，在张之酒店碰到燕京城里的乡下人。如果当初你给过他钱，他会告诉你铁掌山的路，还会给你一些道具。

来到铁掌山，右边的山洞里都是道具。进入左边的山洞，在铁掌山山腰偷听杨康与穆念慈的对话时被裘千仞发现。黄蓉与他单挑却被重伤（又是一场必败的仗）。向上跑到铁掌山石室，这里又出现一个“裘千仞”，但郭靖两下就将他解决，一点都不像刚才打伤黄蓉的人。逼问之下才知道原来他是裘千仞的兄弟裘千丈，饶了他的狗命。在石室里屋郭靖找到了武穆遗书，二人跑到铁掌山峰顶，从这里乘大雕离去。



来到一片泥潭前。在活动的石块上，先向左走，然后一直向上，到一处必须向下走时向下，再一直向上便可通过。原来这里是瑛姑的家，打败她后，她告诉郭靖只有一灯能救黄蓉。而要找一灯法师必须通过渔樵耕读四人的考验，答不出问题就要比武。答案如

下渔(1,3,3)樵(2,2,2),耕(3,1,3),读(1,2,3),这样就可以找到一灯，他医好黄蓉的伤，还传了郭靖一招“一阳指”。二人决定回杭州。

第七章 岛上巨变

杭州。先去怡红园,打听到小萃的消息,郭靖准备赎她出来，而贪心的老板想要高价。去西满酒楼,碰到王处一、丘处机、马钰三人，他们正在找周伯通，众人约定在华山脚下再见。这时再去怡红圆，老板一口价两千两，没办法只好给她吧。在码头,遇到了杨康，他为了荣华富贵居然又认贼作父，郭靖当然饶不了他。打败他后，去西满酒楼找船主，二人回到宜兴。



在程家的花园里发现梅超风被杀，房内还有二具佣人的尸体，但却不见程家小姐的踪影。到码头坐船去归云庄，居然陆乘风也被杀。再乘船去桃花岛。从中部来到北部发现江南七怪也被人所害,郭靖认为师父是被桃花岛主黄药师所杀,所以独自一人找遍桃花岛,却不见黄药师。他离开桃花岛,前往烟雨楼。

第八章 是非善恶

烟雨楼是一个六层的宝塔。在一层可以找到“八”字钥匙，上二层，找到“地”字钥匙，还发现了程大小姐的尸体，这一定是欧阳克所为。不出所料，来到三层发现杨康和欧阳克都在这里,二人还联手对付郭靖。打败二人后,杨康出手杀了欧阳克灭口。这时黄药师出现,要杀杨康,但郭靖非要先报杀师之仇。打败黄药师后,洪七公、黄蓉、周伯通三人赶来，这才化解了一场误会。在这层可以找到“天”字钥匙。杨康趁郭靖与黄药师打斗时逃走,却被欧阳锋所杀。回到二层，在杨康身上找到“?”钥匙,下到一层，在房间最右侧，楼梯的下方调查就会来到地下室。这里有“物”字钥匙。现在直奔四层,拿到“怪”字钥匙后，就可以打开通向五层的大门了。击败五层的裘千仞，来到六层终于找到了杀父仇人完颜洪烈,他还变身为一个怪物,不管怎样,扁他。报了杀父之仇，郭靖想回家看望母亲，于是二人回到蒙古。



第九章 华山论剑

先去有大树的那个山顶，郭靖这才得知母亲已经过世,他悲痛万分。这时神谜老人出现,开导了郭靖,还传授给他一招疗伤奇功“制心止”。回村后去华筝家,郭靖告诉黄蓉他决定阻止欧阳锋，裘千仞争夺武林第一的野心，于是二人赶往华山。

在华山绝顶,东邪、西毒、南帝、北丐,裘千仞几个人正在比试武功。裘千仞看到郭靖和黄蓉便不由分说打了起来。被打败后,裘千仞倍感伤心,跳崖自尽却被一灯所救。他拜一灯为师，二人离开了华山。洪七公和黄药师都同意推举郭靖为武林第一，欧阳锋当然反对，而且郭靖为报师父之仇早想和欧阳峰较量了，于是两人打作一团。欧阳峰轻功厉害，且内功并不减血，所以以外功空明拳为主，进攻效果会比较好。欧阳峰被打败后又变身为一个蛤蟆怪，可它不会轻功，所以用一阳指加九阴真经便可轻松取胜，但中毒时要注意解毒。

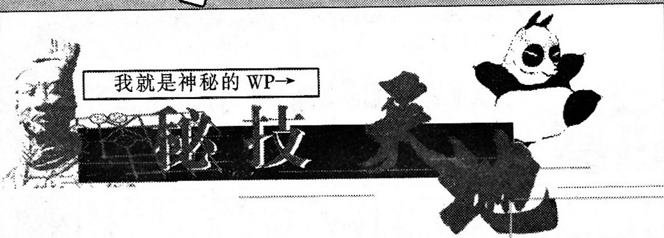


打败这个老毒物,郭靖成为了武林第一人。他与黄蓉高兴地抱在了一起，望着天上的两只自由的大雕，郭靖这个傻小子也露出了一丝微笑，射雕英雄的故事到此也就结束了。

文/SILENCE

WP:

这个游戏可是PS上的第一款全中文的RPG啊，光凭金庸先生的人气，这款游戏在国内就已经可以有很好的销售成绩了!回想起早些年《仙剑奇侠传》和《金庸群侠传》的火爆，我也曾彻夜不眠的坐在电脑前，深深的被那游戏情节所吸引。这回的《射雕英雄传》又让我回到了那曾经让我神往的武侠世界里，虽然它的制作水平并不算高，但全中文的游戏设定和那已经能够倒背如流的故事情节,还是让我一口气将其打穿。在我喝着咖啡欣赏结尾动画的时候,我的心情出奇的好!在PS即将“寿终”之时,这款游戏还是值得一买的。(怎么总觉得它的推出有些象土星上的《仙剑奇侠传》，那难道PS也……)



PS DIABLO HP = 5

复制物品法：

①选择 NEW GAME 后选择双人游戏(或 LOAD GAME)，进入游戏后把 2P 人物身上的所有物品交给 1P(也可以只交给需要复制的物品)。

②由 1P 选择 SAVE CHARACTER(暂称人物档)，并记忆在第一条内(共六条)，再回到游戏中把 1P 身上的物品交给 2P，再由 2P 记忆人物档，并记忆在第二条内(两条不可以重复)。

③退出游戏，选择 NEW GAME→双人游戏→LOAD 人物档(LOAD CHARACER)。

④1P 读第一条，2P 读第二条，便会发现身上的物品多了许多，如照上述此法，便可复制大量物品，书籍，金钱·····

⑤复制后将其进度 SAVE 上(记忆游戏)，就可以尽情享受了。

注意点：<1> 在 LOAD 人物档时，切勿 1P 和 2P 同读一个人物，否则物品装备全部丢失。<2> 使用此复制法后，游戏将重新开始，但魔法和装备还在。最好是 NEW GAME 时使用，也可只读取 1P，进行单人游戏。 (河南 周向乐)

(WP：这个游戏我只在 PC 上玩过，但那时还没有此法，如能再玩一遍的话，我会使用此法，然后到村里去挥霍一番。那一定会很帅气！！哈哈……)

PS 便利店 HP = 6

便利店隐藏地图：将初级，中级，上级，3 个地图全部通过后就会多出'极上'难度的地图。

便利店 2 超级店员：当你的店员年龄超过 80 岁之后，次年他(她)就有可能变成所有能力超过 100 的超级店员。当年龄到 128 岁时，则 100%成为超级店员。

(WP：这款游戏据说在日本的销量很好，人气很旺，但我道还没发现它与其它的经营类游戏有什么不同，也许是我玩的还不是很透吧，不过我想要是哪家店里有个 128 岁的店员的话……)

PS 侍魂—剑客指南书 HP = 6

使用罗将神水姬与黑子(真侍魂)：在 VS 模式的角色选择画面将 L1、L2、R1、R2 同时按住画面左右会出现箭头将光标移动到那里就可以选用罗将神或黑子了。

使用天草四郎时贞(侍魂)：将故事模式打通后在 VS 模式中将光标与?重合后按住 L1、L2、R1、R2 再用 O 键决定即可使用天草四郎。

(WP：这个秘技是由黄金莱因提供的，他可是个侍魂迷，这么烂的秘技恐怕只有他才知道，为了照顾他的情绪还是给他登出来了，还望大家体谅我的心情。)

PS 三国Ⅳ HP = 6

最强的君主：在登录新君主时将名字输入为"刘备玄德"20 岁男性，这样他的奖励能力点将高达 215 点！将点数分配后选"否"将名字改为"四神"这样他就会了全部特技！

(WP：三国游戏我可是很爱玩的啊，我把所有我认识的人的名字都编进去了，当然也包括 S·P、彩火、天师他们，不过他们的能力都和现实中是一样的，很低，而我嘛，哈哈····["不要打了！不要打了！饶了我吧！""打死这个死 WP"])

PS 超级机战 F HP = 6

超级机器人大战 F 隐藏超必杀技：在超级系角色性格决定画面时选"认真的热血汉"。这样在第三话就会学会消费 EN5 点的超必杀技，在游戏中盘前非常实用。

(WP：黄金莱因是个《机战》系列的超级迷，他在编辑部里说的每句话基本上都和这个有关，这期他把所有能找到的关于机战的秘技和一些心得都给了我，还威胁我如果不给他登出来的话就把我打成 WP·改，我苦！！)

PS 街霸 EX Ⅱ HP = 6

VEGA－Ⅱ模式出现：本来要使此模式需要在街机模式击倒 VEGAⅡ才可以使用，其实在模式选择画面上将光标与 BONUS GAME 重合后按 START 键 13 次后再到 DIRECTOR 模式上按 START 键 4 次，最后回到 BONUS GAME 上按 13 次 START 键即可出现 VEGAⅡ模式。

(WP：天师说这个游戏他最拿手，而且每次和我讲起来的时候都是滔滔不绝，一大堆一大堆的连续技和反技把我弄的晕头转向，最后天师问我明白了多少，我告诉他我只知道哪个按钮是拳，哪个按钮是脚！)

PS 心跳回忆对战方块 HP = 6

使用馆林见晴与伊集院丽：在心跳模式输入名字时输入**えんじぇる**之后在所有模式就可以选用馆林见晴了，在可以使用馆林的条件下在标题画面按上、上、下、下、左、右、左、右、X、O 就可以在心跳模式以外使用伊集院丽了。

PS 心跳回忆 HP = 6

心跳回忆－FOREVER WITH YOU 隐藏名字：在输入名字时名字输入**みんな**名前输入**なかよし**，这样一开始游戏后除诗织外所有女孩对主角的评价都是大笑了。

与不良少年对战时绝对胜利法：当遭到不良袭击(没有必杀技的情况下)先暂停后输入上、上、下、下、左、右、左、右、X、O 键后即可加血，所以是必胜的方法。

PS 信长野望 HP = 6

烈风传隐藏剧情－信长元服：在剧情选择画面顺序输入左、右、下、上、O、X、方块、三角后就会出现剧本 0 信长元服，游戏从 1546 年开始信长 13 岁，其中有基督教传来，怀中的草鞋等事件。

PS2 旋风战斗机 HP = 6

隐藏机体：传说中的隐藏队伍"SANCTUARY"被证实是存在的，其出现条件为，首先要在世界大赛中取得个人优胜，随后若进行时间挑战赛的话，其便会以挑战者的身份出现。此队伍中的两种参赛机体，都拥有难以想象的超级速度。

(WP：慢一点！慢一点！我 WP 可不想开快车啊……安全第一！安全第一！)

PS 生化危机·武装生存者 HP＝6

继续使用爆机后的武器：将游戏打通一次后再开始新游戏时以前在游戏中得到的武器会被保留，即开始就可以使用上次游戏的强力武器。得到无限火箭炮：爆机后得到S级的评价就可以得到对任何敌人一击必杀的火箭炮，不过要注意选EASY进行游戏是得不到S级评价的，此外影响取得S级的要素是接关次数、命中率、时间、击倒数、急救包使用次数。

（WP：又到了我最擅长的游戏了，本人可谓是"生化"高手，在玩三后面的那个附加游戏的时候，曾使用那个队长（只有手枪和小刀的那个）救了四个幸存者还通关，哈哈……水平还可以吧，如有高手的话可以来信切磋切磋。）

PS 大航海4 HP＝6

新人物：1. 本人使用瑞典的赫德拉姆，在水平六十四级，势力值6500以上时，去杭州酒吧，会发生一男一女的对话（好像是求婚?），并约好男方须先拿到"新罗的王冠"。买京城地图去京城酒吧，便会进入城门并发现遗址，找到"新罗的王冠"。回杭州酒吧，一番对话之后便会收得此男子。

2. 将京城变成契约港，并在此制造并抛售流行物，在得到商会送给的推荐书（状）之后，就可在广场收到一名韩国小女孩，（好像需先在此海域建立一支地方舰队）此女还有一兄长，好像也可觅得，方法待查。

前期杂志介绍的印度洋女海盗也可收得，但必须单挑取胜。

周宇

（WP：经典！绝对是个经典！《大航海》系列是我最喜爱的几个游戏之一，在游戏过程中，就好象是玩家自己在亲自驾船航海一样。4的故事性极强，真不知道还有多少隐藏任务和隐藏剧情等待着玩家去发现。）

PS 大航海4 HP＝6

7个霸者之证的获得方法（适用于拉斐尔）

北海：刚到北海时，进入**アムステルダム**港会与**リル**结盟，然后在北海经商获得一定势力值时（不能对任何舰队开战），**リル**就会送给主角一枚"谜的小物"；然后再送给**ロソドソ**港酒场酒吧女一"赠物"就会让主角进入该港的遗迹。等到该港同业工会通过别的港口的人员通知你到该港有事相商时，马上到该港的同业工会了解，再进入该港的遗迹就能挖得另一"谜的小物"，在港口两"谜的小物"合并就是"霸者之证"的地图。各个海域两"谜的小物"在各港口合并，就是该海域的"霸者之证"地图，以下不再重述。

地中海：用从中国带回来的"华陀膏"医治好**イスタソブ－ル**港同业工会主人儿子，就会获难进入该港的遗迹得到一"谜的小物"；随剧情发展西班牙舰队和葡萄牙舰队合并，并且消灭西班牙舰队，**リスボソ**港国王便会送给主角另一"谜的小物"，就得到了地中海"霸者之证"地图。

非洲：在**サソニジョルジエ**港送给酒场酒吧女一"赠物"，就会进入该港遗迹获得"谜的小物"；然后消灭非洲西部恶德商人**シルヴエイラ**的舰队，在**サソニジョルジエ**港码头的工人就会送给主角另一"谜的小物"。就得到了非洲"霸者之证"的地图。

印度洋：跟**ヴシディ－ソ**结盟消灭另一商会，主角在印度洋的势力值超过**ウシディ－ソ**，他便会在该海域任意一港的王宫或总督府送给主角一"谜的小物"；等到**バスろ**港酒场主人通过别的港口的人员通知主角有事相商时，马上到该港酒场了解事情，酒场主人会告诉主角该港遗迹的事项，然后用从别处购得的物品"香料"进入该港遗迹就会获得另一"谜的小物"。（什么香料都可以）但前提条件是航海士**アル·ツソ**必须达到一定级别。

南太平洋：主角消灭日本的舰队回到南太平洋，答应**べしイろ**商会消灭南太平洋另一商会，**べしイろ**便会送给主角一"谜的小物"，然后用印度洋获得的"霸者之证"进入**マろツカ**港遗迹，就会获得另一"谜的小物"。

东太平洋：帮助李华梅消灭日本的舰队，李华梅便会在杭州港送给主角一"谜的小物"；然后从印度洋运来**サろサ**到大阪港，在大阪港酒场与酒吧女会面后，再从地中海运来**ワイソ**到大阪港，与该港酒吧女会面后，就会获准进入大阪港遗迹，从遗迹中得知另一"谜的小物"的去处，然后去该地方找就可得到。具体地方是东太平洋北面的一个村落。

新大陆：主角在新大陆经商并取得一定势力值时，便会有人送给主角一"谜的小物"；剧情发展在**ハバナ**港会有人要求观看主角从别处得到的叫**トろツクのナイフ**的一把刀，并接受他的训练之后就会让主角进入该港遗迹获得另一"谜的小物"。

广西氧化铝·焙烧

（WP：鉴于最近有很多玩家来信询问关于《大航海时代4》中部分霸者之证的取得方法，在此我特意把广西这位玩家（对不起，不知道你的真实姓名，先暂时这么称呼）所寄来的关于全部霸者之证的取得方法介绍给大家，希望能对大家有些帮助。）

PS 世纪末吸血鬼 HP＝6

恶魔馆钟表的密码：

1. 在恶魔馆内的两个不同颜色的钟，红色的是先选2，再选7，蓝色的是先选7，再选5。

恶魔馆钢琴的密码：

2. 恶魔馆内钢琴的迷题答案是在两个钟开门的一个水池前的一块石板上的字母（在水池正前方调查即可得到石板）和在一间屋内拾到的一张琴谱，按琴谱上字母的顺序结合石板上的字母即可（调查物品需在物品栏里选住一个物品按○或□不动）。

恶魔馆水池里的密码：

3. 在恶魔馆内拿了特殊形状的钥匙后，把切割好的石板放在先前得到石板的地方（得有顺序），再由水池后面的台阶下到水池里面，那里有个密码，答案就是那四块石板拼好的字母（字母要以从上到下横着拼写）。

河南省 杨洋

PS2 真·三国无双 HP＝4

特殊剧情：在虎牢关之战里可以发生吕布背叛董卓军的事件，其发生条件为：首先要让李蒙、赵岑、王方、樊稠等人的军团全灭，让貂蝉出击到前线，然后再将貂蝉的部队消灭，事件就会发生。但是如果玩家使用的是吕布的话事件就不会发生，吕布会加入联军。另外，事件发生后吕布的部队会变得非常强大。

（WP：《真·三国无双》是S·P最爱玩的游戏，但他好象还不知道这条秘技，哈哈……不告诉他。大家也不要说哦！）

MD 光明与黑暗 HP = 6

1. 可爱的养乐多：在第一章古代大门右边有一间屋子，里面可以看到一个戴飞行帽的小狗，名叫养乐多。现在它还不会加入你。先与它对话，到第四章后期，那辆很长很大的车子开走后，去上方修道院内，绕过桌子到神父后面，会发现房子后面的山上出现了一个东西，这就是养乐多，现在回营地看同伴资料，会发现它已加入你了。虽然养乐多体力、攻击力等都很小，但敌人物理攻击不会使它损 HP，可用来开路。（注：不要给养乐多升级或转职，它不会加任何点数。）

2. 有趣的道具：用养乐多消灭敌人可以得到一个道具。该道具的作用是，把装备该道具的人变成跟养乐多一个样子，其它都不变。想像一下，假如每个同伴包括主角都变成养乐多，画面则太乱了吧?!!（战斗后可恢复。） **广西桂林 许天华**

PS2 魔术士奥芬 HP = 4

降魔之剑（赤）的取得方法：在通往盖亚之塔的坡地的下面有一扇门，进入之后会到达一个神秘的空间。走到这个空间的最下层时，某面墙壁上应该会有一个要求玩家输入指令的印记。在这里输入正确指令的话就能得到降魔之剑（赤）。此外在这里仔细调查凹进去的墙壁的话会开启很多隐藏的门，里面有各种隐藏事件。

正确指令：△、△、X、X、□

○、□、○、X、○

（WP：我哭！我哭！我没有 PS2 啊，没法体验那把剑有多好，我想一定是把破剑！！哈哈……）

PS/SS 恶魔城 HP = 6

超级道具：用主角冲底关后做一记录，再接此记录可在老爷爷处买到 50 万的戒指，用处是可以使特殊攻击道具、加血等无限使用，一定要装备戒指才有用。

（P 话：哦？能用无限道具了？太好啦，大喜讯啊！这下我总算可以过第一关了！）

PS BASTARD HP = 6

忍者的特性：职业是忍者的角色（卡拉、波鲁和扎克）在装备了副武器和铠甲的情况下每回合可以攻击敌人两次，这一点可要好好利用呀！

GB 牧场物语 HP = 6

用不完的道具：此技可以无限地使用珍稀药品，如升级药。方法是在使用前存档，然后给精灵使用珍稀药品，尽量用多些。但队伍中最好留一只精灵不用。用完后把使用过药品的精灵放入计算机，如果每只都用了的话，就从计算机中拿一只没用过药的精灵。（注意：不要在此时使用第四项来拿放精灵）。然后用第三项换盒子，（换哪个都行）。这时要回答两个是，在答第二个是时关机，在开机时又回到了使用道具以前，队中的精灵无变化，所有道具还在。失败了!?去计算机看看吧！成功率 100%，绝无花盘现象。备注：如果给精灵用进化的石头或用升级药使精灵进化，后才用计算机回到使用以前，那么进化后的精灵是不被图鉴记录的，如果想消除混乱记录上图鉴的话，就去与别人联机交换或用一百级蛋的方法。

一百级的蛋：条件：1 有捕虫大会；2 有一只蛋；3 有只一百级的精灵 X 号；4 队中有六只精灵（包括 2、3），且有一只学会飞的精灵（除 X 号）。方法：在捕虫大会前存档，把会飞的精灵放在第一位，蛋放第二位，X 号精灵放第一位。然后进入捕虫大会，在结束以前出来，（不要用菜单退出）。主持人会问你是否离开捕虫大会，答：不。（一定要被问过，不然会失败）。然后又回到了捕虫区，用“飞”飞到其他城镇，把蛋放入计算机，在回到捕虫大会去找主持人（被问过的那个），这时他又提出问题，这时答是。发完奖后你可以看到 X 号精灵变成了一个蛋（这时把蛋放进计算机复制的话可以回到捕虫大会以前）。

不花钱买东西：条件是要有足够多的钱在身上。方法：在买东西以前存档，然后去买东西，把买来的东西给精带着；也可去买游戏机硬币，在去换机器或是精灵。然后把精灵放进计算机进行复制。方法参照“用不完的道具”。

GB 牧场物语 2 HP = 4

快速赚钱：选男主角开始游戏时只有 500G（女主角为 1000G），但在家中电视旁日历处调查，还可再找到 1000G。有 2000G 后，可去道具店买鱼杆，到河里不停地钓鱼，然后把鱼卖掉就可致富（每日有 2000G 左右，比种菜多多了）。还有牧场中的鸡，如果每天不喂食也不会死（牛、羊可不行）。 **陈超**

（WP：每天只钓鱼就能有 2000G 的收入？？看来我要改行了。）

GB 首都高速 BATTLE2 HP = 4

显示汽油值：在游戏中按 START 进入暂停画面，同时按下 B + “右”和 B + “左”，就显示我方或敌方的汽油值。 PiPi

GB 口袋炸弹人 HP = 5

全部关密码：

第一关：①7693②3905③2438④8261⑤1893

第二关：①2805②9271③1354④4915⑤8649

第三关：①0238②5943③6045④2805⑤8146

第四关：①9156②2715③4707④7046⑤0687

第五关：①3725②0157③5826④9587⑤3752

PS 寄生前夜 2 HP = 4

第四个任务：在游戏过程中存盘未超过 36 回，驱逐率和战斗胜率分别为 99% 以上，除隐藏火魔法外，其于全部为 3 级，未在任何商店买过任何物品。过关后金钱翻五倍为一百五十万，并且前三个任务都过关一次就会出现第四个任务。

在第四个任务中，敌人非常强大（自己体会）。而阿亚出现时 HP 为 50，MP 为 30，并且不继承从第三个任务留下的 EXP 和 BP。武器也极少（不省着点是不行的）。

PS DQ Ⅶ HP = 6

快速升级：D004AE04 1825 9004AE04 8E430054

金钱最大：800112D8 423F 800112DA 000F

MP 不减：D0137ECA 1460 80137ECA 1063

怪兽公元怪兽全出现：B0240002 00000000

80011682 FFFF

怪物图鉴全开：B0D70004 00000000 900112F8 00070007



"彻底革命"大不易

这期杂志版式做了较大的修改，基本上都是新的。杂志的版式已经两年没有改了，这次改版究竟是焕然一新还是新不如旧，还是想听听读者的评价。杂志封面设计了三稿，美工有点黔驴技穷，小编们还是不感冒。2000年第一期的封面是大红的，独出心裁，骂声、赞扬声都有，而且意见很极端，很对立。这次又是新千年第一期，照方抓药，有点另类，有点冒险。不过只此一期。

跪着看

12月11日的《北京青年报》刊登一篇文章，题目大约是"2001年科技五大革命"，其中之一就是电脑游戏的革命，让更多的人能轻松的玩"象N64一样棒的游戏"。联想到今年夏天新闻界对游戏不遗余力的"封杀"，不禁哑然失笑。我想那些哭着喊着"救救孩子，枪毙该死的游戏"的家长一定是"跪着"看这篇文章的。

最新一辑的《游戏批评》组织了关于"电子海洛因"的系列文章，请业界人士谈谈对这个问题的看法。游戏业存在问题，这些问题需要整顿，社会对此应该是有共识。但问题的性质是什么？游戏业该如何整顿，就会有不同的看法，有可以讨论的地方。无论如何中国不应该自外于世界，闭关自守只能导致中国人无知的愚昧和无知的自大。中国应该融入世界的潮流中去，尽管这潮流是泥沙俱下，鱼龙混杂。

只差一步不要钱

年底年初是杂志社例行"邮购大优惠"的时间。这期大优惠的重头戏是《都市流行》春、夏、秋、冬版，每买2本《都市流行》赠一套《游戏秀》VCD光盘加攻略说明书（详见本期封二）。这个优惠幅度可以说是历年来最凶猛的一次。广告中有"买二赠一，优惠自己算。"其实帐是很简单的算术：39.60元－25元＝14.60元÷2＝7.30元。哇，一本100多面全部进口铜版纸精印的《都市流行》才卖7.30元！而且《游戏秀》光盘是目前国内质量最好的游戏VCD，播放质量是广播级的，并且有中文解说和中文字幕。拿到《游戏秀》的读者可以与国内其他任一种游戏VCD比一比，立判高下。

"小儿金贵"

《菜鸟通》第一辑于12月15日面市，至发稿时，我们还未见到。这本书印量很小，价格绝对超值，有需求的读者还是快下手。创刊号总是值得阅读和收藏的，过几年也许能升值。（笑）

新内容、新栏目、新版闯关族的家奉献给新世纪的闯关族！

新年新气象，闯关族的家也要变个样。闯关族的家一直是玩家倾吐心声的地方，也是联系玩家感情的栏目，小编们一直都是非常重视的。在新世纪的第一期，小编务求令玩家有个新鲜感，也是为闯关族的家进一步靠近读者而所做的努力。下面推出的几个小栏目则是这次变革的重点，也是小编冥思苦想后的成果。

1、**游戏快参**：游戏市场经常有一些传闻和小道消息，这个栏目就是介绍这些的。每期小编挑选出国内外市场的新闻给大家讲讲。与新闻眼不同，"游戏快参"旨在介绍一些不起眼的信息，但却对玩家比较实际、离玩家身边很近，凡是与游戏沾边的信息都行。每期会有四、五条，在此小编向玩家征集新闻，若有独家消息请拿出来给大家看看听听（比如某处有某些正版的价格超低、超值）。

2、**小编快报/推荐**：由小编为读者介绍一些有趣的话题，或个人为读者推荐游戏、音乐、影片、漫画等。

3、**漫话地带**：小编们与读者侃大山的栏目，天南海北随便聊。若玩家有话要说，想聊聊关于小编的事情，来信即可，随时恭候。

4、**最强流道场**：每期会由一位玩家为大家介绍一部游戏及对这部游戏的心得体会。需要注意的是，玩家必须对自己介绍的游戏非常精通，而且对于游戏本身也是有所挑选的。游戏务必是比较讲究技术，讲究个人打法的作品。比如："世嘉拉力2"、"GUN SPIKE"等都可以。选择权在玩家手里，只要你认为某部游戏打得足够好，来信！

5、**特稿**：即特别的稿。绝对不是长篇大论，每期一小段，描写小编亲身事件，必将逗趣搞笑带入文中。但并不是固定栏目，基本保持在隔月一篇。当然，读者若有有趣的事情也可投稿，将登在没有小编特稿的月份中，即月月都有得瞧！投稿者请在信封上标明"闯关族的家～特稿"即可。当然，E－MAIL更欢迎！

以上即是一些全新的栏目，而一些有特色的"原装"栏目也将保留，尤其是读者的建议及批评，小编更是格外重视。总之，新世纪里闯关族的家将更贴近读者。读者有什么好点子、建议请来信赐教！编者感激不尽！



闯关族的家

编辑部来了几位新人，不大的屋里一下热闹了起来。有似乎对每个游戏都很了解的风林；有非常着迷于 FF 的剑中豪杰—七支剑；有打 WE 编辑部无敌手的 WP 君；还有游戏中毒症的代表、对机战系列了如指掌的黄金莱因。下面由无类翻开他们的机密档案为大家介绍一下：



姓名：风林
身高：约三百张光碟高（其实自己也不知道）
年龄：是编辑部中最年轻的
最爱主机：N64（因为自己喜欢主机的外观）
嗜好：喃喃自语、吃肉串、收集主机及游戏（据他自己说已积攒了八百余片 PS 碟）
擅长：游戏、奇思妙想、写歌（这个本领目前还没人知道），另外对于 UFO 很有研究……
难忘事件：99 年 7 月 24 日在洋桥见到飞碟，当时还有一男一女目击，但是除了风林自己外没人肯相信……另外，自己写的《DINO》评论在另一本杂志上被人抄袭，是他最气愤的一件事。
掌管栏目：GAME BAR、？？？、？？？（问号栏目是未解之迷），也会客串至其它栏目中……



姓名：七支剑
身高：七支剑那么高（据他自己说：没有花香，没有树高……）
年龄：22 岁了（真人可不显喔！）
最爱主机：PS（因为是 FF 的铁杆。）
嗜好：往 PC 中装一些杂七杂八的东东、听音乐、看《蜡笔小新》的剧场版。
擅长：装听不见别人说话、计算机方面的技术活儿、还有就是打游戏（废话！）。
难忘事件："射雕英雄传"到手后一口气打穿，用了 16 小时，打穿后直言极为失望……
掌管栏目：游戏研究所、每夜一游



姓名：WP（编辑部内最神秘的名字……）
身高：比七支剑高半头（七支剑：半头即半剑也。而且也比我强壮！）
年龄：比风林大两个月（风林：他的请膳日比我早！哈哈！）
最爱主机：PS
嗜好：认彩火为大哥（并称其为帅哥）、打 WE 系列（号称天下无敌！无坚不摧！怕、怕……）
擅长：跟 PERFECT 讲一些风林听不懂的足球术语（风林：爆豆！莫要与我提 WE，有种对 VR！）
难忘事件：WE2000 中用中田英寿一场进了七个头球！
掌管栏目：秘技天地、攻略人行道



姓名：黄金莱因（哪星球的？）
身高：不明（谜团……）
年龄：不明（大谜团……）
最爱主机：不明（巨大谜团……）
嗜好：虐 × 自己（天天晚上在夜深人静的时候，一个人苦苦地练着游戏中的级别。注：超级游戏中毒症患者）
擅长：玩机战系列、讲机战系列的故事给极不了解的人听……日文了得呢。
难忘事件：玩挣钱练级游戏很上瘾（风林：表情很痛苦的样子呢，每次聊起来都向大家诉苦说：挣钱难、难、难！）
掌管栏目：不明（超级巨大谜团……）

漫话地带

最近天气越来越冷了，只好躲在家中玩游戏。最让小莱高兴的、就是将机战 α 的图鉴 100％完成！另外将天师于街霸 3 中……哼哼（风林：好可怕！）。近来 DC 的 GUN SPIKE 是个很不错的游戏，射击的感觉真是很爽，还可使用嘉米、洛克人……是近期值得一玩的好游戏！

——黄金莱因

由于种种原因，最近七支剑只能在周末才能看到自己心爱的 PS 及 DC，因此，在工作的时候只有七支剑的话是最少的。而一到周末与朋友切磋时，积压了一周的话便如滔滔江水，连绵不绝。结果弄得朋友也很少来了。尤其是那个会日文的。这样可害惨我了，《永恒传说》中的一个小森林就让我转了十几个小时，HELP ME！

——七支剑

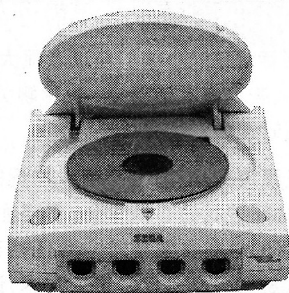
最近工作奇忙，费心颇多，主要是因为调教新人太费劲：帮助连关电脑都紧张发抖磕牙的风林祛除"电脑恐惧综合症"；经常在小处折断那自命不凡七支剑；还有整天泡在 WP 甜腻反胃的"蜜语甜言"中……再这样下去，365 非跟游戏中毒症标本——黄金一样，整天开口必说："升级后、转职前、素早、#￥％*……"

——365

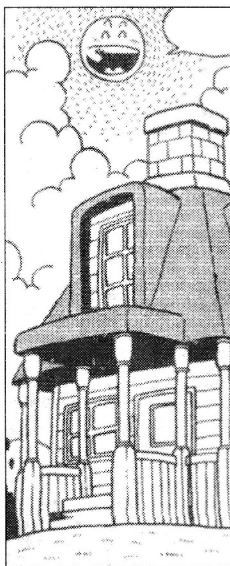
游戏快参

目前市面上已有 DC 的 GB 模拟器，两张一套。而且也有超任的模拟器出现。虽然多种模拟器的出现对于 DC 玩家是一件好事，不过从目前的效果看并非所有的 DC 玩家都买帐，有玩家直言对此毫不感兴趣。他们认为：买 DC 是为了玩 DC 的游戏，体验最刺激的效果，而 DC 玩 GB 则没有任何加强的地方。而且对于许多玩家而言，象 GB、超任这些主机的价格很低，家中拥有的不在少数，对于模拟器这种"吃力不讨好"的东东，根本不会去理会。说的很有道理。不过，风林认为对于 DC 玩家而言可以有更多的选择是一件好事。一机玩遍天下的梦想似乎就要实现了？如果，PS、SS、NGPC、NG、WS、MD、PC－E、甚至 N64 的模拟器都出现的话，DC 可就太超值了。不管怎么说，希望就在眼前了。

——风林



闯关族的家



电软是我家，
丰富内容靠大家！
闯关族的家，
乐趣无穷靠玩家！

小编快报

目前DC版的足球游戏《VR射手2K.1》所知的最高记录点数是536点！是由北京徐威创造的。不知是否还有高手有比这个记录高的呢？另外，CAPCOM即将在DC上移植《SSF Ⅱ X》，看来卡氏对DC仍是情有独钟，却不知有几人会对其感兴趣（当初的SS版完成度已是非常高了）。

《游戏一款款》

我要你陪着我，看着那DC中国游，
匆匆地跑进电玩店，数着游戏一款款，
你不要害怕，你不会寂寞
世嘉一直陪在你的左右，让你乐悠悠，
日子一天天过，世嘉会重新掘起，
不管你懂不懂世嘉在干什么，
我知道有一天，你一定会爱上它，
因为我觉得世嘉真的不错，
时光匆匆匆匆流走也也也不回头，
土星变成梦工场。
哎哟，这这这个时候我我我我也也，
变成世嘉老铁杆。
啦……我与DC手牵手。
啦……数着游戏一款款。

文/江苏　蔡岑

（DC迷，就是有创意！）

上帝的心声，读者的建议——明明白白你的心！

看了11期迟晓蕾朋友的文章我认为说的有对也有错，在这里本人想借"家"的一角谈谈自己的看法。杂志中之所以出现"亲索派"和"亲世派"，是由于玩家们的看法和喜好不同，喜爱2D游戏的玩友当然选择SS或DC了，而喜爱3D的玩友当然选择PS or PS2了。所以才产生了这两大派的争斗。XBOX明年将要发售了，会不会再来个什么X派？提到游戏与主机性能的关系，两者是密不可分的，只有有了强大的性能才能做出高画质的游戏。至于游戏性嘛，那就得看开发者的本事了。口袋妖怪之所以成功是任天堂抓住了一部分低龄玩家的特点，而PS2与DC则注重中、高龄玩家。口袋妖怪有FF8的华丽CG和感人的情节吗？没有吧！所以说，争论机能是必须的。

山东　栾森

（哈哈！这位玩友可以满足了。本期科普园地中天师特地准备了一篇文章，喜好争论机能的玩家可要看看了。其中的内容必定"发人深省"，可算是"终结版"。）

*　*　*　*　*

给我安慰的是《游戏批评》：说实话，我在没看到这本书介绍时对它不以为然，认为只是电软换个法子捞铁的方法罢了（别生气，听我往下说）。昨天晚上我照例到书店去的时候，发现了《游戏批评》第三辑，我随手拿了一本翻了翻，谁知拿起来就放不下了，这本书真是精彩。每篇文章都是那么的有份量。我毫不犹豫掏钱买下它。到家后，我一气把它看完，还意犹未尽，这是我看到的最好的关于游戏的书了，这本书就是我想要的。我承认以前对它有偏见是不对的，也只有电软才能编出这样的好书为中国的游戏业呐喊正名，为中国的玩家增长知识。说了半天的优点，说一点小小的缺点就是印刷质量还有待提高，书里有些图片有些模糊不清。此外，也可增加几张彩页，再介绍一些著名的游戏制作人的生平以及一些游戏制作过程等，把《批评》办成中国玩家自己的书。这点我相信能够实现。

湖北　尹林

（《批评》能受到广大玩家的喜爱令小编高兴得很，我们会在兴奋的同时保持冷静，编好今后每一期。希望玩家能多多出谋划策，使《批评》能真正成为玩家了解游戏文化的一扇窗口。）

*　*　*　*　*

我不知道那个有名的"王骏生"究竟是什么人，许多人都在说他写的文章不好，编辑们还要尽力袒护他，说什么："对于撰稿人王骏生，各派玩家要永远尊重。"莫非有些人收了他的红包？亦或马骏生是主编的笔名，利用自己在编辑部的生杀大权……，官僚主义害死人的。

山西　刘佳宝

*　*　*　*　*

坚决反对分派，大家都是玩友，我不想看到大家为了所谓的门派骂得天翻地覆。只要是好的游戏，不要管它是SS、PS、N64，我们要在游戏中寻求的是快乐，不是吗？

辽宁　读者

（关于派系问题，无类认为，分也好不分也罢，全看玩家自己。不过，坚守自己派系的玩家不正是对游戏的一种投入与热情吗？无论是哪部主机、游戏，对于玩家来说没有分别，只是各取所好罢了。）

*　*　*　*　*

现在《电软》的攻略越来越少了，不过你们要办《攻略月报》，那不等于自己抢自己的生意吗？攻略质量，不敢恭维，有的地方太模糊，有的甚至是错的，有的没有写清楚条件：如《女神传说》那一份攻略适合于normal，而对hard则不适用，也不写清楚。小说型攻略，好啊！对于大多数日文盲来说，不懂剧情哪来的乐趣呢？但是，拜托，一篇攻略一期出完好不好？玩一半看不懂剧情了，玩完了再看，有人喜欢这么干？

北京　庄孝德

（有了《菜鸟通》一切问题OK！以后"电软"不会发生"分期付款"事件！读者放心。）

编者按：闯关族的家一直是联系读者与读者交流的栏目。下期将是特稿《可怕的莱因》及新栏目"最强流道场"~《解开彩火VR网球不败之谜》两篇文章（大有看头！）。另外，闯关族的家下期将扩充版面，新栏目期待读者的热情参与。游戏合议庭下期将有大量读者的精言妙语，请期待！

大墙画廊

主持黑白廊近70期，算来也有6年光景了。与黑白廊告别实非本人之意。哎，天意弄人啊……不过在彩版中还可与大家见面。重担交在彩火手中，望他能将此阵地坚守好，进而日臻完美。

此情只待成追忆……（谨献与多年来支持本廊的朋友）

——SHADOW PHOENIX

翻开去年最后一期杂志，上面豁然“醒目”着S·P君对上世纪恍惚的怀念，但造物弄人，命运总令我们突然和感叹。现在，老廊主S·P忽然要和各位朋友们告别，可能让大家意外，也使接手的阴·彩火感到突兀。不过S·P并没有离去，彩版仍旧是他的天下，所以小弟总在担心，黑白版的人气会不会每况愈下呢……

——阴·彩火

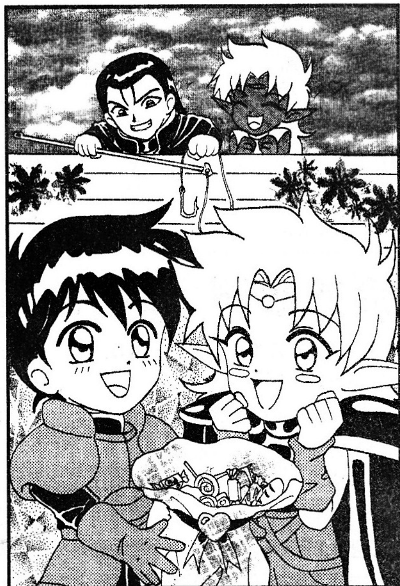


◀《饿狼RB之舞VS MARY》 福州 魔瞳

SP：老十平卫好像龟仙人，告诉各位阴好象有18号情结！

◀阴：我支持玛丽，因为西方美女的形象，尤其是身……

（『L·P』：★★★☆）

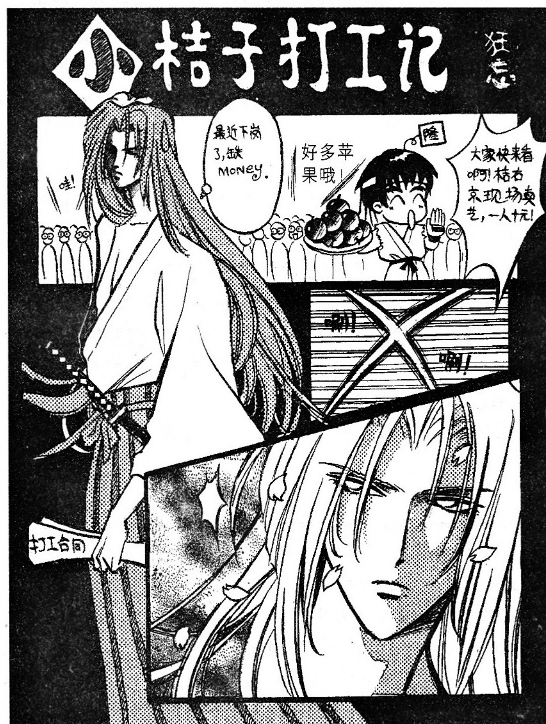


◀《罗德岛的饼干》 浙江 陈冠枫

SP：瞎乐什么？分明是看上了他们手上的糖果……

◀阴：画得好亲切好可爱呀，看见他们，都让我忘却了罗德岛上的战争。现在玩DC罗德岛正上瘾耶！

（『L·P』：★★☆）





◀《小桔子打工记》 湖北 狂志

SP：SNK的格斗算是完了，不但经典人物要街头卖艺，而且受到CAPCOM的奚落。哎只能说岁月不饶人呀！

◀阴：桔右京永远是酷毙与悲惨的合体，连打工挣饭钱都被隆戏弄！

（『L·P』：★★★☆）

（不知是否是已经迟到的问候）狂志声明：此篇赠与十堰东汽六中97级王巍同学



▼《罗德岛的迪度》 上海 孙敏

SP:她伸出双手是向新郎主表示欢迎,向我告别吗?
阴:SORRY,题目是我加的,而且我也喜欢这个白精灵。
(『L·P』:★★★)



▼《五月十四日的剑心》 上海 风御

阴:今儿是又撮完饭来照特写了呢,还是准备在后面开庆功宴呢?
SP:怎么就知道吃呢?其实他们是看望我,然后请客……
(『L·P』:★★★)



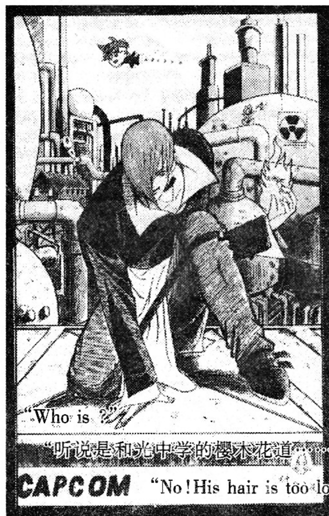
▼《春丽》(大头版) 山西 ROCKY·MENG

SP:那是因为你玩街霸总被春丽KO的结果……
阴:她是个我本应喜欢但实际感觉一般的角色。
(『L·P』:★★★)

阴:这家伙怎么把我在刀魂中最喜欢的忍者画得像个男人呀!
SP:可怜这位熊熊大叔被人砍成这样,尽管晚饭解决了……
(『L·P』:★★★☆)

▼《魂之利刃~TAKI打猎篇》 上海 何巍





▼《樱木·庵》 南宁市 谭金冲

SP:你英文很好吗?英语刚过4级?写得对吗!了?特意将你的两句话改成了英文。
阴:挺久以前的作品了,不知你现在的英文学得如何
(『L·P』:★★☆)



●索尼集团于10月26日在北美发售最新型游戏机PS2，不但没有达到50万台的预计出荷量，记忆卡却也出现供货紧张的情况。说出来可能没有人"愿意"相信，只有10万块卡在美国上市，商店里还放主机空盒子。2000财年第2季SCE亏损28亿日元。RAMBUS●高达90%的废品率。PS2采用这种内存。SCE本年度赤字预定，因为主机各方面的成本增加(如日美运输)。

龙哥热线

勇7肆百万正式达到，全国玩家请勿再批判。

●听闻龙哥神通广大，无所不能！今小弟有几事不明，特来求救！①我家彩电(三星名品)背后的AV3输入有点怪，是一双排21针的插座，说明书上写的它是SCART输入，它是RGB吗？可以直接用RGB线连PS吗？②PS的RGB线哪有卖，大概多少铁？③能否在"科普园地"中详细讲一下RGB的原理，分类，接口标准？④DC上的BLEEMCAST效果如何？真的有那么好吗？(它在PS上的表现令人痛苦)。它支持PS的D碟吗？⑤另外，"电软"第8期的《记忆卡使用窍门二则》真的有效吗？为什么我试了后根本没有反应，还损坏了一块记忆卡？下面谈谈我的看法：

PS记忆卡内的电路分为两部分：控制部分与存储部分。厂家为了保密，控制部分都做成一块没有封装的集成电路(俗称焊疤，就是一块黑色的突起)；而存储部分有两种，一种是电池+芯片(靠电池供电维持芯片内的数据，说白了就是电池卡)，另一种则是单一芯片，这种芯片实质上是一块Flash Rom——加电可擦写存储器，存储在它里面的数据不用电池供电来维持，就像是刻上去的一样。当要改写数据时必须外加一个电压才行。这种芯片有两大系列：28系列(+12V写/5V读)，29系列(+5V写/读)。文书卡内的存储芯片都是29系列的，编号通常为(××29××0？0)。29代表它属29系列22，"？"有1、2、8，代表1M、2M、8M。金手指能否管理记忆卡，关键在于记忆卡内电源电压问题，PS记忆卡针脚定义如图。如果是用+3V作电源，则可直接用金手指管理(或者要用《记忆卡使用窍门二则》中的方法初期化一下)。如果是+7V作电源，我我劝你最好不要用金手指管理，否则，不但金手指不认这张卡，连PS本体的记忆卡管理程序都不认了。

我改造过记忆卡，把+7V断开，连上+3V，金手指马上认出这张卡里的内容，但只能读不能写，改造失败。去年某期《电脑商情报——游戏世界》曾讲过改造方案，内容是如何把PS记忆卡改接到PC上，如果哪位玩友知道，望一定告之，谢过！

当然，中国之大，记忆卡、金手指种类之多，不一定个个适用，以上仅是我的一点看法，但绝对是建立在实践的基础上，如有错误之处，还望谅解！(云南区靖军分区干休所一号院 李殿清，E－mail:hardexpert@163.met)

①名品有一部分是纯欧版，在中国销售本身就是一个错误。SCART就是RGB，可以直接用RGB连PS。②PS的RGB线哪儿都有卖的，九成九都不能用，属于废品，必须得改一下。如果改一下，合理价是成本价20元+15元改造费+15元利润=50元一条能使用的线。原装的就得100元以上了。③能啊！本刊随时可以刊登，从电视原理讲起。包括各种端子分类和接口标准。④比PS2的向下兼容可强得太多了，像素数完全是两个概念(4倍)。应该能够支持D碟。不过倒霉的是BLEEMCAST又延期了。⑤不一定完全有效，你讲得也很好嘛！本刊鼓励读者人人参与，错了可以改嘛！

●本人97年接触电软，都可算是老读者了。现有问题想请教龙哥您老。第一，11月上旬去深圳东门玩，发现那里的DC机标价1100元(HKT－5010型)，PS机标价488元(7501型)，您老看法怎样？DC机盒左上角贴有香港代理标志。(广东南海市里水镇志高空调有限公司 苏文龙)

DC应是新机，里面应是3010，不能上网的那种3010，也就是亚版吧？488元的PS是白给也不能要(日本老式大PS的店头实际售价是8000日元)，120%是二手烂机兼拆光头机。

●①D业集团能否盗出GBA的卡带？②政府整顿街机市场，会不会波及到家用机？③中迅的地址和网址。④NINTENDO一向夸大自己的机能，如GBC说是能用二节AA五号电池维持20小时，可是像金霸王、劲量一类的BOSS级电池最多用12小时44分，GBA说是能维持15小时，会不会也像GBC一样……⑤TFT液晶阳光反射板与FSTN反射板有何区别？⑥难道SQUARE要扶持WSC同GBA顽抗到底？史氏为何不加盟GBA？最后我祝众小编GAME征程一路顺风。还有，本人平生最恨微软，望世嘉任天堂能联手将X盒子坐掉！(锦州一中 宋云谦)

①——。②会吗？③不太清楚，有知道的朋友请来信指教。④所以呀！一切要看实际性能，说归说。不过，GBA是有日本任天堂原装专用充电电池的(而各种GB就没有，有的只是各种国产烧机大电源)，虽然使用时间比碱性电池要少，但钱却省下来了啊？我想这也是任天堂的一个补救措失吧！所以想到WSC的设计思路包含有了横井军平氏的"省电理念"，我还是觉得WS更人性化一些。话说回来，也许GBA太过高级，没法子将省电、便携二大条件同时满足吧？⑤不太清楚，有知道的朋友请来信指教。⑥史克威尔在WSC上推出FF等，是完全无法动摇GBA雄厚的根基的(虽然WSC首发获得巨大成功)，任天堂也根本不需要什么第三方软件商，更没必要看史氏的脸色做事。由于任、史现在是"道不同"，所以不足以谋。WSC对应PS2，你说史氏加入哪个掌机？

●龙哥，我们这儿贵刊来得较迟，都11月30日才有11月的看，因为这样我手头有几期过期的选票，如2000年3、4、5、6、7、9各一张，不知能不能现在投来？(绝非故意)另外，我们这儿游戏业发展得还算比较红火，只是不大规范，街机近来比较冷清，网上聊天倒成了新宠，为何？我估计到这学期末能到手一笔钱，加上以前的"积累"，共计5000元左右，应买PS2好还是电脑好？(我对于电脑可说是一无所知，也比较想学会操作)。还有，我想问高达中的夏亚是何许人也？好像驾驶扎古的吧？请介绍一下。我始终不能把夏亚同哪一张脸联系起来。最后，东方不败的徒弟驾驶的高达叫什么？(四川宜宾兴文二中高2002级 祝鹏举)

选票只允许寄当期和上一期的，上上期及再以前的就不要了(自己收藏？！)。网上聊天偶尔为之尚可，长了非烦不可。你这种情况千万别买PS2，我郑重劝你买一台电脑。夏亚20到30岁换了N种机体，如沙扎比。闪光高达→神高达。

"大师名气最大"又一例证：400以上玩家杀到，300以上记者架炮

HAZUKI和莎花甚至上了美国一家著名的电视报封面。游戏11月7日发售，翌日新闻过热，电影加映广告。SUZUKI－SENSEI的签名过程长达两小时以上，400以上玩家一个不落。够朋友。



◀SOFTWARE ETC店的热烈场面

环球同此凉热●美国人真的是天生开朗幽默且性格豪爽直接。游戏网站上尽是一些令人"捧腹"的letters。"居然"很有点像龙哥热线？但是龙哥从未见过这么纯真的语言，这么幽默的语气。龙哥那点儿"哑巴英语"简直就派不上用场，但却能察觉到各国世嘉迷在思想上是"超空前统一"的……

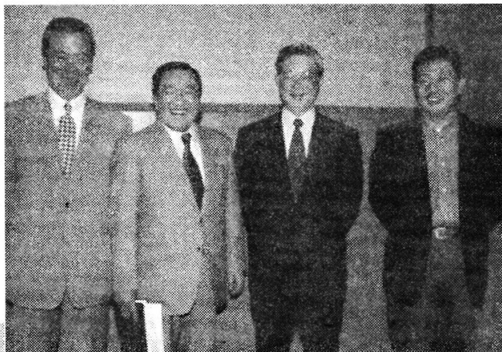
●龙哥,世嘉改名之后,请你测其运气如何?(各派玩家)

大川功是日本IT/GAME业界的重要人物，其身体健康关系到CSK·SEGA集团的前途命运，故倍受各界关注。2000年夏天，大川被诊断出患有食道癌，74岁的他历经手术、放化疗以及提高自身免疫系统功能等一系列治疗方案已经成为公开的事实并引起震动。可是到了9月份的体检时，奇迹发生在大川身上——癌细胞消失！11月24日的日刊DC杂志大声疾呼:"人健在！请不要裹乱。"由于株式会社 世嘉(SEGA CORPOORATION)的经营体制正在发生重大变革，其街机地位仍然没有对手可以匹敌（NAMCO、CAPCOM等公司至今仍乐于使用NAOMI系列基板来开发游戏并"已经正在"淡出街机业界（重心倾向家用机），SEGA的AM事业已成为事实上的"寡占"状态），世嘉家用机事业核心已转变为①以DC硬件为架构的高集成度芯片将被特许给其他厂商，如DC的PCI卡样品已经问世。②积极推进家用机软件跨平台移植，力求从目前全球4.2%的软件份额提升至25%。③2001年里，30个强力网络游戏将在DC上出现，力争在DC普及到1000万台时，全球300万人上网(现160万人)，同时进军PC和移动网络。为此，

世嘉于10月27日召开了临时董事会，正式宣布从11月1日开始，原专务董事佐藤秀树升任公司副社长兼"最高战略执行责任者(COO)","最高战略决定责任者(CEO)"大川功继续担任世嘉董事长兼总经理，而被世嘉FAN称为"入桑"的入交昭一郎先生则成为"董事会顾问")。同时，集团旗下株式会社ISAO社长大山俊道(53岁，1971进入日本IBM公司，后跳槽)将统括网络服务部门，而公司的软件部门则由香山哲(40岁，世嘉特别顾问)来统括。

11月1日，世嘉在东京召开了新经营方针说明会，人们久违了的大川CSK名誉会长出席并进行一小时冲击发言——"长远看来，我们不吃亏"——具备如此魄力的领导人，非大川功莫属，其生命力、精神力之顽强，以及作为经营者"目的"信念之坚定，远非常人可以比肩。预计2001年3月期世嘉赤字221日元(日本排名第一，与年商千亿美元的三菱集团亏损同级)。而2002年3月，集团连结利益预测约200亿黑字。实际上之所以将出现221亿日元的赤字，其中185亿都是因为美版DC降价50美元造成的，名曰"先行投资"。由于对手索尼集团的股价受挫，世嘉已背水一战欲血洒美国的同时，务求乘势攻打索尼。还要解释一下，①以DC为架构的多媒体芯片发展计划牵扯到各家电商(索尼除外)，但不一定会在美国展开。②给其他厂商开发游戏，主要是指SEGA对旧有软件资产的盘活(移植)。新游戏将只给DC制作。

世嘉新经营方针说明会上的合影



←从左至右：永井明，佐藤秀树、大山俊道、香山哲(此人与任天堂关系非同一般)。

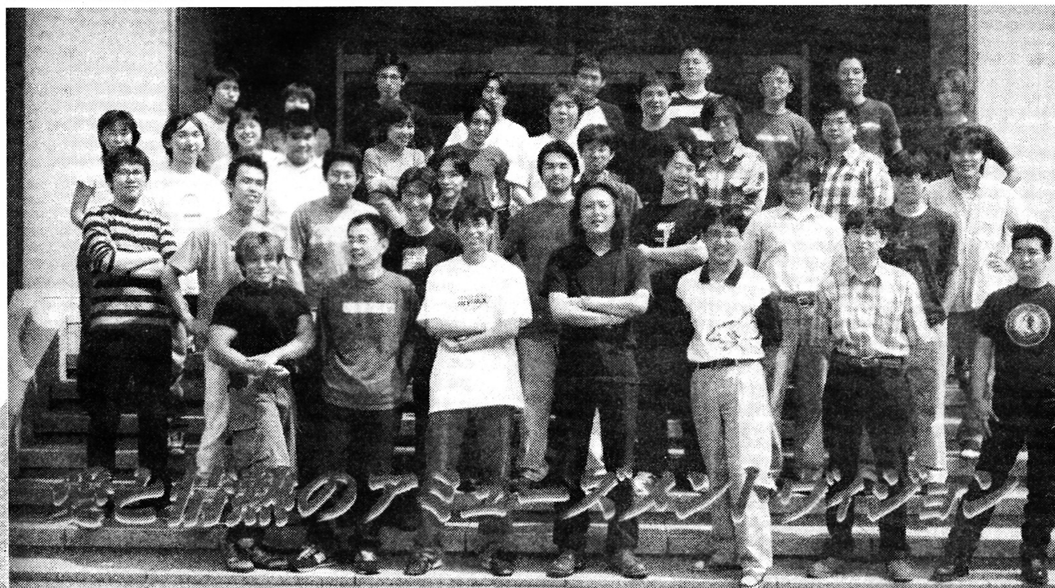
↑世嘉正在向网络公司(世界NO.1的)发展

说到多媒体家电，PS2已然是了，对此索尼集团的森本昌义董事强调，一定要将"采用小型机技术"的PS2后继机(PS3！？)做成所有数字家电的核心——而SCE眼下已在日本为PS2进行通过"有线电视"联结互联网的可行性论证了！但国外(其实就是日本)舆论当即预见到，PS3计划实施后，比索尼规模完全还要大的国际电器两巨人：株式会社**日立制作所**和**松下电器产业**株式会社乃至专业化的**英特尔**公司一定不会让其轻易得逞，必然会采取相应的动作——大家都是数字家电企业，如果有人想搞垄断的话……

外电并指出，在微软加入分割游戏业大肥肉的行列后，已经有不少软件商脱离了索尼，PS2的动向还是有些"不透明感"的。(对于一些极度过热的吹捧，我们最好加以冷静思考)

这样看来，世嘉将摆脱孤军作战的尴尬。扰乱索尼的计划，市场即分摊。果真能为其他平台提供游戏，则更可有效降低风险。

截稿前的消息，世嘉已经和南梦宫联手，而TAITO也加入其中，三家将形成比较有力的互动，欲推动街机事业再向前进。这不正说明对手也能变朋友吗？而世嘉若被微软收购岂不更妙？



名越&三船的代表作品
G-LOC
VR赛车
梦游美国
浮云赛车
梦游美国2
SPIKE OUT
VR篮球
SLASH OUT
VR射手3

世嘉集团的上市子公司(三)



这回介绍AmusementVision公司。前身AM11研（后来的SOFT4研)。董事长名越稔洋，董事会有三船敏、铃木久司等人。

该公司属于实力派集团，专业开发街机和家用机的程序，并接受其他公司的软件制作委托，同时还为新制品提供设计企划并进行市场调查，以及新技术、应用技术的开发工作。资本金6000万日元，从业员数45。

图片中立者为名越部长(左为三船)，生于1965年，89年进入世嘉，并在铃木裕领导的8研（2研前身）效力(舞拉拉水口哲也亦是那时进入世嘉)。后来因DAYTONA大BEAT，名越成为2研副部长，后更帅部成立11研。颇有铃木裕的风采。

名越当年一度认为DAYTONA不可能超过"山脊"的魅力，后者的发色、贴图、基板价格无不超过MODEL2。但后来DAYTONA却以70%的比例出口，以全世界大BEAT报收。

AV旗下还有个三船敏，也是街机方面的里手。

赤字报告●著名RPG大作厂商史克威尔，2000年第二期/NAMCO公司，2000年第二期。 ●莎木:PS迷永远也不可能理解的梦。请公开姜惊雷等人的地址或E-MAIL,OICQ也行。(山东临沂市兰山区 王慧林)/龙哥:你的文章下期特别版见。注:又是一个诉苦把冤申的受苦受难者，世嘉派不容易啊！

●维罗尼卡——不一样，就是不一样，地球人都知道哇！（辽宁本溪 邹亮）/龙哥（本山挥手状）：怕鬼就找卡普空——！
●本人有一台FC（任氏），一台MD（SEGA），一台索尼，一台PC（微软），所以自封为不伦不类派。（无锡 陈韧）/龙哥：你好。
●为了一睹克蕾儿的身姿，我义无反顾地买下了DC。（山西运城 王理）/龙：PS2版BHCV"完整版"，显存问题的尴尬竟被绘成漫画。

●龙哥你好。我是贵刊的忠实读者，结识贵刊已经5年了，对贵刊很有好感。"龙哥热线"我很喜欢，怎么就没有热线号码呢?！本人现有一问题想请龙哥指教。我有一台二手索尼玲珑彩监（龙哥大叫一声当即背过气去）……（龙哥悠悠醒转）带2个AV、2S、2RGB还带喇叭。玩游戏时不知怎的，噩运从天而降，显示屏出现一道光栅，无法游戏了。我用手轻轻摇了摇左边的调节主板，（是图像纠正）一会儿能正常使用了。不料，光栅也没有了，声音、图像全没有了，只好拿去修。一般正常时，电源灯及RGB LINE灯指示灯亮着。而现在有接通，电源部分只有电源指示灯亮着，其他不亮。听朋友说（电视台工作），是电源块部分有问题。由于变压器多又没有图纸，不敢乱动。请龙哥告我哪里出了问题?本人很躁急，用720元人民币买了个烂货。没用多久就扔掉了，心里滋味真难受。（广西来宾县八一铁合金总厂 蒙小刚）

想不到本刊炒作的彩监事宜竟然得到了全国范围玩友的广泛关注，龙哥可没想到会有那么多朋友喜欢上这种东东。遗憾的是当前形势下彩监在众多资深发烧玩家看来已经属于那种"流行过了"的东西了。当然，无论如何，彩监比电视要强得多，但彩监这种笨重的玩意根本就不符合广大玩友的实际需要嘛！现在讲求私密性，一个人的游戏空间究竟能有多大呢?在我国?而你却弄一个几百斤的"大黑电视"，不但影响自己，还要影响他人休息。除非你有独立的游戏专用房间，否则，花900多元弄一台国内各种品牌的14寸彩装小彩电既玩游戏又看电视何乐而不为?！！！经济条件可以的，买一台21寸的松下小锐屏（分量）或东芝小飞视（分量），连喇叭都不用接！！！据本刊较为发烧的天师警告，他现在已经将107G飞利浦低档彩显放到那个烂货21寸坏彩监的上面了，常看看彩监背面的什么"SONY"浮雕大字就气不打一处来，以此来明志！在此，龙哥奉劝各位视频发烧友，买纯监，一定要买成色高的，一千元以下的超级烂货见必速走！另外根据来信显示，不少玩友搞不清彩监的解像度，这里提示大家，彩监可以上到水平600线，其色彩纯正性和画面通透性都比普通电视甚至什么"精密贵翔"级彩电要高出太多太多，但同彩显相比还很难说。有关21针效果超过15针的说法，都不够严谨。那些二手泊来品，是绝对不能与中央台使用的正宗N万元一台的SONY货相提并论的。如果你确有兴趣，龙哥只能提示各位去索尼（中国）公司的网站去看看，可能的话，直接向他们发邮件说明你欲购买加税后极昂贵的彩监的情况，说不定会有回复提示你哪里有卖新品且如何购买的。

为了保持发烧，今后可能将日刊FAMITSU广告中的什么胜利公司、日立制作所、松下电产、三菱电机的数字彩电、电浆平板、数字背投等设备介绍一下，NGC就对应这些电视的最低级输入法。

●龙哥，本人在今年10月份买了一台7501，买回真是爱不释手，读盘也很快。但听好友说："7501型主机早就不生产了，你那台八成是假的。"听过他的一翻（番）话后，我再一次玩我的爱机时，感觉读盘好像比以前慢了很多。我那台PS机是在沈阳花1150铁买的（主机+双柄+电源+AV线）。朋友说买原装机最次也要1200以上。我真的不知该相信谁的是好（朋友OR广告）。望龙哥给小弟指点迷津。对了，有的7501才1050元（带卡送碟），不知是否原装?望龙哥帮小弟参考一下，年底我老弟也要买一台，仍然想采用邮购的方式。（吉林辽源市仙城街十二委八组神童幼儿园 付云龙）

事实是，许多商家不会误导买主，他们会说，1200多元的送原振手柄的PsOne，100%好用。多少钱多少钱的各型号PS，多数是旧的——老板直接会告诉你呀?邮购之前可以打电话询问清楚。当然也不是说便宜的主机就都不能用，就看你怎么想了。100%全新的光头组件不也在那放着吗?而7501型主机一定是旧的，怎么可能在今天买到新的7字头主机。所以，朋友说得很对，你再也不要迷茫了，光头KO再花400余元换一个不就得了嘛！这样，你的7501就比那些"新机"好用多了。如果你不能明白其中的到理，等你弟弟买过之后就明白了。目前日本和美国只销售新款迷你PSONE主机。



←有读者来信问游戏批评里的插图是谁?



↑全体世嘉人注意，HITMAKER公司制作的SEGAGAGA，乃一终极"经营模拟"且含RPG要素的游戏。你经营的公司将是——世嘉（始创于1951年）。游戏的主角为濑贺太郎（セガ・タロウ，其意自现）&羽田弥生（此女名字融入"东京都大田区羽田"总部之意）。主角濑贺全权接手世嘉业务，而羽田为电脑选出的美少女。有关该游戏事宜请跟踪本刊及本刊相关志的报道。据日刊No.1专门志"DC杂志"报道，这款游戏对于那些以SEGA为信仰的玩家即"世嘉人"而言，不啻为一部福音书，亦是一部"信仰"试练书。世嘉的"光明与黑暗"——蜜之甘甜，而陷入泥沼之苦涩，可知晓矣。从游戏中感受SEGA真实一面，乃"世嘉人"之最大心愿。（关键词：信仰、DOGMA公司）

←世嘉起死回生之热血PROJECT——セガガガ。

大杂烩——骏生版

1、街霸3RD的老怪GILL：光标套住SEAN，↑↑。调整屏幕：CAPCOM的LOGO时按住L/R+START。
2、公元2000年12月之前，我还停留在FC、MD的原始时代，但我不堪忍受压迫，终于革命成功，一举跨过了PS、SS的资本主义时代，直接进入了DC的共产主义阶段。（郑州人民警察学校 关立新）
3、世嘉之惨，吾心不忍；王君骏生，笔下留情！（成都纯正PS铁杆 张乃文）
4、①看了骏生同志的文章，想对他说：如果你有SEGA的机子（SS、DC……），就送我吧！嘿嘿……助人为乐……②骏生可作为《SEGA危机2》中的BOSS，保证此软件销量在国内——不会低！（江苏常熟 张志成）
5、游戏生涯感想（一句话）：巧妇难为无"铁"之炊！（天津东丽区 李轩）
6、SEGA，你并不孤独！（上海杨浦区 SEGA0020）
7、为世嘉孤军奋斗，早就吃够了世嘉的苦。在SS中失落的人到处都有，我不过是其中一个。爱要越挫越勇，爱要肯定执着，每一个世嘉铁杆看得透。想爱，就别怕伤痛。（保定河北大学 张欣佑）
8、想中电软"美年达"的奖，比中彩票还难！（湖北黄石 王鲲鹏）
9、再见了亲爱的SS，我已拥有DC！（世嘉永远的支持者 秦皇岛常键）
10、世嘉的苦难不就是我的苦难么?它四年亏损了几十亿美元，我四年也"亏损"了几十百人民币。（湖北十堰市郧阳一中 王鑫）
11、龙哥，难道你认为那段"相声"是在夸PS2吗?不懂上海话真幸福呀！至少不会听到自己刚买的主机被贬……（文曲星CC-800版（已升级）俄罗斯方块达人兼万智牌达人 上海斜土路 周擘华）/龙哥：啥，敢笑PS2?扁他！
12、打死我也要支持世嘉。（广西来宾DC机主 曹安）/龙哥：买正版！
13、因为连我都有DC了，可见DC已不是什么先进的高档货了。（山东胶州 刘晓冬）/龙哥：主机越高档，离我们就越远。必须要树立起正版意识。

●看了龙热特别版赵婧的信，同样身为铁杆世嘉迷的我感动得想哭，这才是真正世嘉迷的心声，这才是真正的游戏家的心声。一直以来的孤独感顿时烟消云散。想到世嘉时，是发自心底的自豪、骄傲与崇敬。（广西南宁新竹路 丘雯薇）/龙哥：女玩家?下期还要登世嘉迷的惨痛教训和四川乐山索尼迷林敏的呼声。

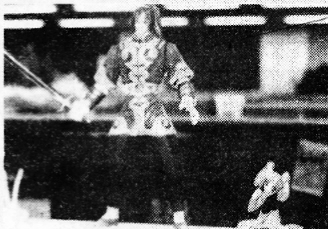
游戲點評

Speak out, don't be afraid!



射雕英雄传

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RPG 媒体 CD－ROM



相信各位玩友都已玩过该游戏了吧。因为其中的剧情大部份还是照书原搬，只要看过书或是电视剧的是根本不用什么攻略的．那玩过之后，大家都有什么想法呢？

我的评价是，这个游戏如果在欧美发售的话，下场肯定很惨。除了剧情，似乎没有什么值得去玩的地方，虽然其中有一些小游戏，但毫无创新，都是其余游戏类型的改版。这种游戏只能卖给那些即是金庸迷又是游戏迷的人，只有这样的人才会支持这种游戏。片头 CG 制作得太一般，音乐太古板，一成不变的冒险模式，从头到尾只是不断的练级，而且，如果不刻意练级的话，就算打到通关也不会把癖好练成。我用了大约十六个小时穿版，但癖好的最高等级才 6 级。而该游戏唯一有趣的地方就是癖好这一点，所以如果不练级那就没什么乐趣可享受了。从头打到尾，相当于温习了一遍《射雕》而已。但象我这种不喜欢武侠小说的人，打穿这个游戏完全是看在中文游戏的面子上，但实在太令我失望了。而且网上说此游戏根本没什么销售量，看来这款游戏制作水平与国际水平还是有很大差距的。充其量《射雕》只能算是半成品，根本不应该拿出来卖．也许我说得过火了点，怎么也该支持一下中文游戏呀。但是别忘了，土星上开始制作中文游戏后不久就灭亡了，看来 PS 离被淘汰也不会太远了。其实我也是一个 PS 的支持者，只是事实摆在眼前，不接受不行呀。现阶段，玩玩 DC 还挺合适的。如果想再温习一遍《射雕》的话，那就再玩玩这游戏吧，反正也不需要多长时间，不过一遍之后就没有任何价值了，订了原版，现在真有点后悔了，唉……

角　色：7	操作性：7
画　面：5	创　意：7
音　乐：5	移植度：——
情　节：8.5	总评价：6.7
玩此游戏时间：2 小时以上	

——紫炎晶



武装任务（GUN SPIKE）

机种 DC 厂商 SEGA 类型 ACT＋STG 媒体 GD－ROM



用万众瞩目来形容本作绝不为过。射击代言人彩京加动作大家 CAPCOM 联合制作的游戏，对于业界或玩家来说其震撼力绝不亚于后者与 SNK 合作的格斗。毕竟对于当今射击类型游戏奇缺的市场而言，本作的出现仅用“强心针”来形容确实有些贬低它了。尤其对于 DC，更应视为难得之作。

玩后最大的感觉就是“没有感觉”。说它难吧，的确不简单，不信你就调最高级来试试能不能用三条命翻版（应有高手可为，但那也应是“练兵千日”后的成果）；说它简单吧，的确不是特变态，打 BOSS 时几拳加重击再加个必杀基本就可以爆掉一个，尤其是中级以下难度，不废命翻版可谓易如反掌。总之呢，本作在难度方面设计得还算体贴，颇适合各层玩家。

另外，个人玩后感觉本作更靠近卡普空的风格，又有丧尸又有巨怪而且拳脚方面颇为突出。射击敌人减血量较低，而用拳脚硬拼则效果明显，当然近身后的代价就是大量损失体力，但是对于某些易找规律的 BOSS 则最好拳脚相加、速战速决，以免夜长梦多。

游戏每关版图很小，但换来的是极度精细的画质，相信有的玩友必会认同的。

最后，则是对于二代的期待，不要让小红帽与洛克人再来添乱了……

角　色：8	操作性：8
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：10
情　节：7	总评价：8.4
玩此游戏时间：4 小时	

——骨头

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

D之食卓2(Dの食卓2)

机种 DC 厂商 WARP 类型 AVG 媒体 GD－ROM×4



据说这次饭野贤治真的栽了。历时5年长时间制作的《D之食卓2》在日本的销量都不及十万份。但平心而论,《D之食卓2》还真的是一款优秀的AVG作品。

高质量的CG动画自然不在话下,但游戏的画面始终有些黑暗,或许是故意要突出那种恐怖的效果吧。这样做反而有种吃力不讨好的感觉。人物的动作质感很真实,必竟踩在雪地里和踩在地板上是不一样的。背景处理也很完美,看着雪一片片地飘下来,心里却涌动着一股说不上来的凉爽。

怪物的设计有些千篇一律,玩过《生化危机》的人对那些林林总总的变体已经是麻木得见怪不怪了。但射击的部分是我不能苟同的。先瞄准,再射击,实在找不出什么好玩的地方。更不可理解的是怪物被打死后飞溅的那些液体处理得真是马虎,随便抓一个PS的游戏来也比它要好。而雪地里驾驶雪车疾速奔驰的时候真是爽快。起伏不平的雪地,加上后面不断溅起的碎雪,这一段即使单独制成RAC的游戏也绝对令人叫好。由此可见WARP的倾力。

或许因为《D之食卓2》的失败,WARP会从此退出游戏界吧;也或许WARP继承了SEGA永不言败的精神,会继续推出《D之食卓3》吧。不管怎么样,我都期待着新的作品。

——海南海口 刘赢征

角　色:8.5	操作性:8
画　面:8.5	创　意:8
音　乐:8.5	移植度:——
情　节:9	总评价:8.4
玩此游戏时间:3.5小时	

疯狂计程车(CRAZY TAXI)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 RAC 媒体 GD－ROM



PERFECT!这款游戏的感觉简直就是完美。很早以前我就希望能有一款RAC游戏是可以尽兴地在街道上狂飙的。要知道,把车开在街上,公路可是被分成两边的,而且面对城市里的多路线,爱怎么走就怎么走,想上哪就上哪,这可比普通赛车游戏爽多了呢!

SEGA果然能很巧妙地把握DC的机能,游戏里的车子做得十分细致,连路人躲闪计程车的跑与走,举手投足都表现得十分流畅。

很明显,这款游戏的美式风味很浓,即满足了人的破坏欲,又提供给人了一个发泄的场所,连音乐都听得让人有种被催着要快点的感觉。而且游戏的模式很多,真让人有种百玩不厌的样子。唯一不足的就是游戏的背景处理仍有些像32位机时代的感觉,远处的景物总是突然出现棱角再现出全貌,或许也同机能有些关联吧!但不管怎么说,DC机主一定要买这款游戏啊!!!

——海南海口 刘赢征

角　色:8.5	操作性:9.5
画　面:9	创　意:10
音　乐:8	移植度:8
情　节:——	总评价:8.8
玩此游戏时间:累计12小时	

心跳纪念品·旅立之诗(DRAMA SERIES VOL.3)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SLG 媒体 CD－ROM×2



《旅立之诗》作为心跳纪念品的第三作,就在史克威尔、NAMCO、世嘉等大公司纷纷相互较劲的同时,仍然能占有一席之地,如果前作《虹色青春》能够体现出游戏是一门细腻的艺术的话,那么《旅立之诗》则要加上一个"更"字。

剧情从主角被推荐做一位编辑到最后强忍伤脚痛完成马拉松,中间既有平坦,又不乏曲折,完全体现出游戏制作的独具匠心,使游戏全程显得缠绵细腻,华美而悠扬。画面上与前作基本相同,采用了静态的背景再加上局部的动感,显得简洁干净,给人一种清新的感觉。至于音乐方面,虽然不象《月下夜想曲》那样能震撼人的心灵,却也自然流畅,让人的听觉神经得到充分的满足与享受。

最大的遗憾大家也早以有目共睹了——没有汉化,所以无法体验她的真正乐趣。但作为一个心跳迷,KONAMI的这份厚礼也是一定要纳入怀中的。如果想真正体会她其中的乐趣,大家恐怕又要培养自己的耐心了。

《旅立之诗》,一份真正的情感,一款经典的作品,一门细腻的艺术。

——北京 天火

角　色:8	操作性:8
画　面:8	创　意:7
音　乐:7.5	移植度:——
情　节:8.5	总评价:7.9
玩此游戏时间:不明	

荣誉的勋章 特别版

机种 PS 厂商 EA 类型 STG 媒体 CD－ROM

一直以来,DOOM类的游戏在家用机上是鲜有好评的。也许是硬件设备的限制缺乏表现力,也许是没有了那种与人对抗的刺激,这使得在家用机上除了移植那些PC上的大作之外就极少有出色的作品了。不过这款《荣誉的勋章》的出现却弥补了这个空白。

从内容上来看,本作其实是《荣誉的勋章》的女性版本,主角是一批在二战期间驰骋战场的女军官们——由她们的真实事迹改编而来,而监制赫然是大名鼎鼎的斯蒂芬·斯匹尔伯格,看来EA是动了真功夫,游戏任何一处都是尊重史实的,这点对于熟悉二战史的玩家应该体会得到。这种细致认真的制作令人投入感倍增,也令游戏在内涵上更增添了一份历史的沉重。

本作的游戏性同样不容忽视,3D画面流畅自然,手感相当不错,并且还加入一些解迷的成分。另外敌人的行动也是很有特色,会对玩家的行动作出不同的反应,各色武器也模仿得惟妙惟肖,将深入敌后进行潜伏袭击那种惊心动魄的场面体现得淋漓尽致,令玩家充份体会到游戏的乐趣。

但作为第一人称视点的游戏,本作没有设地图实在令人找不到方向,另外还犯了同样的错误,如在转身时就会令人头晕目眩。不过想必以现有的硬件水平恐怕还无法完美地表现主视点的游戏,什么时候突破了这个限制,也许才能成为主流游戏之一吧。

—— 鞍山 姚舜禹

角　色:7	操作性:8
画　面:7	创　意:7
音　乐:6	移植度:——
情　节:8	总评价:7.1
玩此游戏时间:不明	



《实况胜利十一人》
——精彩的真实足球赛

科乐美的实况足球一直以来受到了玩家的热烈支持，就连一向对足球漠不关心的风林都会踢上两脚，与 PERFECT 叫叫板，可见在中国玩家中的人气度之高（尽管风林另有想法……)！

文/末日

自从家用机发展到次世代后，游戏的类型也随之壮大起来。体育类游戏也变得更加多彩多姿，可以说现在世界上所有的体育运动几乎都被改编成了游戏，使我们在家也能感受到运动的乐趣。

对体育类游戏(SPG)来说，EA 和 KONAMI 各位都不会陌生，这两家游戏厂商几乎垄断了所有体育游戏的制作。而足球是世界上最有魅力的体育运动，所以 EA 和 KONAMI 都制作了风格完全不同的足球游戏。

EA 的《FIFA》应该说是 3D 足球游戏的鼻祖，在进入次世代后，玩家接触足球游戏都应该是从《FIFA》开始的，在当时来说，《FIFA》的确是一款上乘的足球游戏，不过与真实的足球比赛真的是相差很远。在《FIFA》中，我们只能享受到进球的乐趣，所以只有在玩的时候才会为之兴奋。直到 KONAMI 推出《实况胜利十一人 3》(《WE3》)，我们才真正感受到了足球游戏的魅力。

我想对于是足球迷的玩家来说，一定不会错过《WE》的，《WE》将"实况"二字体现得淋漓尽致，不管是从操作，画面，表现还是内涵来说，KONAMI 都制作得非常严谨，也无愧于"推动世界足球事业的发展"这个美誉。可以说《WE》已远远凌驾于《FIFA》之上，除了画面方面还稍逊于 PC 版的《FIFA》。

《WE》发展到《WE2000》，每出一新作都会有进步。从球队来看，每一个队的风格都不尽相同，而且强队与弱旅之间的差别是相当明显的。如果两个实力相当的玩家用强弱相差悬殊的两支球队比赛，除了运气好以外，弱队很难取胜。弱队要是赢了，往往到比赛结束后也只是胜利十人或胜利九人了。在《WE2000》中有一种不算战术的战术。由于弱队常常需要让二到三位球员去盯防强队的一名主力球员，却在其他地方经常出现漏人的情况，这在《WE》中是非常致命的。球员受伤系统，是帮了个不大不小的忙，损失一名球员去飞铲强队的一名重点人物，虽然得到了一张红牌，但无形中却是多了一到二名球员，可以说还是值得的。不过这也只适合用来对付电脑的人工智能(AI)，与真人对战时只能算是白白牺牲。

从另一个角度——球员的动作画面来讲，《WE》除了流畅之外还非常细致。传球，接球的动作，带球，过人，假动作等都非常逼真，足以乱真，只有断球做得稍微有些勉强。



从操作系统方面来说，应该是比较容易上手的。PS 手柄的键位很多，加上方向键共有 12 个常用的键位，如果再加上两个键位组合的方式，共有多达 78 种按键方式。这给《WE》一个很大的展示空间，只要是真实比赛中出现过的动作，《WE》一般都可以很简单的表现出来。其中最简单也是最普遍的一个动作就是传地面球，要打好一场比赛，并且不注重进球的量，配合是必不可少的。在《WE》中要想一个人过全场是没有什么可能的。后卫就是后卫，他绝对不是主攻手，守住家门才是其自身价值的体现。中场则处于进攻与防守之间，对付不同的球队要用不同的战术，球队如何配合，是进攻还是防守完全取决于中场。如果中场打好了，那么进攻会更加有效，防守会更加稳固。一旦给前锋传出好球，那得不得分就看你个人的造化了。当然，前锋虽以进攻为主，有时候配合一下，控制一下节奏也会有非常好的效果。比如二过一就为前锋提供了最简捷，最有效的配合方式。另外像过顶传球和穿越球在进攻时非常有效，要怎样操作，当然尽在掌握了。

从《WE》的整个系统来说，战术安排至关重要。从个人能力到整个球队的阵形选择，要想成为胜利十一人就应该把每一步都做好。这对于玩者来说有点难度，不过，要是想享受一下进球的乐趣的话，那就自己编个全能球员或球队吧。《WE2000》中可以输入中文，说不定还能找到自己的名字，再给自己取个明星球员的实况名，加上实况解说和气氛，那种进球时的感觉会让你不知所以，只是比较麻烦而已。

当然，《WE》并不完美，比如人工智能，在游戏中常常会出现等球的情形，就算明星球员也不例外。还有就是在犯规的判罚方面，有时候会受到裁判的不公正待遇。不过我相信《WE》会越来越成熟，终究会成为真正的"实况"。其实就拿"实况"来说，用手来代替脚本身就是一个很不真实的地方。但科技的力量越来越大，现在已有真实的足球街机了。我相信终有一天会真正用脚来体会《WE》的，而且也会更精彩，让你我共同期待吧。

GAME BAR 栏目长久以来受到了许多玩家的支持，同时也有许多的玩家热情参与，每当看到一封封投稿的时候，编者都深受感动。但是，有许多玩家的评论在选材方面都有着这样或那样的不足。比如许多玩友投来的评论是很久以前栏目中已经登过的，如此一来，编者很难选用。投稿者以为石沉大海，其实不然。所以，希望投稿者在选材方面务必心细。还有，投稿不一定非是人气作品，一些小厂商也不乏创意颇高的游戏，这些很少有人注意的作品，更值得介绍。许多大作投稿发生撞车事件屡见不鲜，编者在此提醒玩家注意。下期评论将恢复到每期十篇，希望玩家继续支持！近期大作频繁登场，玩家切勿错过！GAME BAR 期待大家的热情参与，编者在此先谢过了。

责编：风林



电玩八卦

可信度 80%

发售日出货量将创历史新高 GBA手掌机预定出货千万台

去年3月4日,SONY宣布PS2的出货量总数为100万台。而即将于今年3月份推出的次世代手掌型主机GameBoy Advance出货量将会达到多少呢?应该是1000万台。这个消息尚未正式公布。据说任天堂公司接二连三地看到日本DC初次发售、PS2登陆北美时,因为缺货而造成极大的损失。为了防止这种情况发生在自己头上,所以希望GameBoy Advance发售时,有充足的货源。任天堂正以月产200万台至250万台的速度生产GameBoy Advance,至发售当日便能够准备1000万台GameBoy Advance卖给玩家。

编辑部预测

看来,NINTENDO一定在拼命促生产,希望GBA能够在发售时真的推出1000万台,让消费者能够有钱就有机会拿到主机,不必再被缺货困扰。

其实,这个消息的可信度应该很大,因为距离三月份还有几个月的时间,而NINTENDO声称GBA的月产量为200~250万台。迄今为止,任天堂应该已经生产了大量这台玩家期待的手掌机。如果这项消息纯系子虚乌有,很快就会被NINTENDO官方所公布的消息否定;反之,如果它近期没有公布这类正式消息,那么这项消息就有可能成为事实!

可信度 70%

白金大作已经箭在弦上 DQ8可能在2002年登场

日前,日本著名软件公司ENIX社长本多圭司在接受采访时透露,在DQ7发售以后,DQ8的开发工作已经随即展开,并计划在2003年3月之前发售!



《勇者斗恶龙》之父堀井雄二

由于DQ7的制作周期过长,发售日不断后延,不但使期待软件发售的玩家产生不满情绪,降低了公司信誉,ENIX自己也要担负游戏延期所产生的额外成本。为了避免上述情况再度发生,ENIX决定加快DQ8的开发进程,甚至不惜抽调其他开发小组的人员投入DQ8的开发工作,以确保该作能在下一个财年(2002年3月至2003年3月)内推出。

编辑部预测

DQ7的发售日一再延期,使得众玩家怨声载道。相信ENIX这次不会不接受教训,置公司的信誉不顾,再度伤玩家的心。既然社长已经发话,DQ8肯定已经在紧锣密鼓地制作当中。不过,有关DQ8的详细设定目前还不得而知。最令人关注的是,这款白金大作究竟对应那一款主机,更为业界留下了一个有趣的悬念。

可信度 60%

美国游戏公司支持『民族产业』 EA准备着手为XBOX开发游戏

最近有一条消息说:EA公司已经收到了微软XBOX主机的游戏开发工具,而EA目前也正在研究XBOX的相关开发工具。这表明EA加盟XBOX的可能性大增。

EA内部集团表示,EA已经收到了一台白色、上面有个绿色X型标志的开发工具,这就是"XDK"。说明EA的确有加盟XBOX的动作,但EA对于这个消息的态度却是"不置可否"。

编辑部预测

由于目前EA与SONY的PS2主机有大规模合作关系,因此我们可以理解EA目前不想对是否加盟XBOX的事情太过张扬。毕竟EA目前已经投资将近五亿美元开发PS2游戏,不能因为这个消息影响到自己PS2游戏的销售。但是由于同是北美厂商,因此EA加盟XBOX一事似乎早已经被玩家们认可。





西风狂诗曲

●韩国游戏的逆袭，转战家用机的作品

无双报导

DC	
厂商：SOFTMAX	
类型：RPG	
媒体：GD-ROM	
发售日：2000.12	

西風の狂詩曲 ラプソディ

The Rhapsody of Zephyr

由于阴谋和背叛而失去14年时光的男子之复仇剧揭幕

去年冬天有款来自韩国游戏界的巨作登陆DC。这款“西风狂诗曲”是韩国制作的正统派RPG。其原作PC版已在日本等亚洲国家售出16万套以上，就PC而言这是非常惊人的销售量。能够在DC上玩到吸引这么多玩家的RPG着实令人高兴。那么就来介绍它的概要和魅力吧！

亚洲RPG之雄于DC登场!

本作乃是将韩国的SOFT MAX所开发的PC大作RPG改编成日语版的移植作。韩国作品的移植非常罕见，玩家很容易会意识到这点，但在此想请玩家注目的是本作正统性的游戏内容。本质上的完成度相当高，也因此获得PC界压倒性的支持。



←以"伊苏国"等著名的日本FALCOM制作本作的日本PC版。而DC版是以此日本PC版为蓝本加以改良。



银发的复仇者 席拉诺·邦斯塔因

本作的主角。出身名门贵族，但因不知何人的阴谋而入狱。度过14年如地狱般的日子。而在监狱袭击事件之际成功地越狱。为了向陷害自己的人们复仇而展开战斗之旅。



正统形态的正统派幻想RPG

游戏舞台是以17世纪的欧洲为中心的正统派幻想世界。玩家化身为主角席拉诺（シラノ）去世界各地冒险。游戏是以2D俯视视点进行。系统则是典型的RPG风格，整体上是容易入门、上手的内容。



席拉诺的未婚妻 梅雪蒂丝·波西亚

过去曾是席拉诺的未婚妻。两人虽诚心相爱，但在他入狱后便与别的男人结婚。这事实将入狱处于失意状态的席拉诺推入更痛苦的深渊。

不输PC的细致影像为魅力!

本游戏最大的魅力之一是精细绘制的影像。席拉诺在直耸的高山、广大的沙漠和苍郁的森林等各种场所冒险，这些场所全都以逼真质感绘制。不只背景，原野上角色的动作也是值得一见。其动作和表情的丰富度将造福广大玩家。



↑可以用"精心绘制"形容的细致度为本作影像的特征。魔法的特效也非常漂亮。



←各种自然风景美丽且真实地再现



安塔利亚的过去与现在交错编织而成的壮阔故事

前面着重介绍了席拉诺的复仇剧情，但“西风狂诗曲”的引人之处不仅如此。本作也是许多人和国家的思绪与阴谋交错纠缠，最后构成一条主线的壮阔故事。在此介绍其精彩部分以及与他有关的组织、人物。



游戏自席拉诺的越狱开始。回复自由身的席拉诺为了复仇，为了了解自己被陷害的理由而行动。然而他的行动最后将他卷入巨大的历史漩涡中。

游戏的舞台 安塔利亚大陆



←带着17世纪欧洲气氛的世界。在空前的「创世纪战争」结束后，有将近50年的时间维持着安定状态，然而由于异族的抬头，政治日趋混乱。想趁机再兴大战的当时之大帝国的契札雷（チェザレ）掌握住旧帝国领地的实权，开始实施恐怖政治。而这种世界开始漫布暗云的时代便是「西部狂诗曲」的舞台。



→故事的蓝本是大仲马的小说“基督山恩仇记”。

过去曾身在幸福顶端的男子因朋友的背叛而坠入地狱

游戏开始的14年前，席拉诺即将公开和情人梅雪蒂丝的婚约，正位于幸福的顶端。然而在定婚宴上，他被“有崇拜恶魔之嫌”的名义逮捕，进而在审判时其友人们纷纷提出对他不利的假证言。席拉诺连自己为什么会被陷害都不知道就入狱，之后的14年在地下洞窟被强制从事繁重的劳动。



↑婚约当时席拉诺20岁。如您所见，他本来是金发，但在入狱后因强制劳动长期接触硫磺而变成游戏一开始时的银发。



←审判时友人们一一背叛席拉诺。似乎有人因某种理由为了陷害他而做伪证，那个黑幕究竟是……



→强制劳动的严酷令人无法想象，席拉诺曾有好几次险些丧生，而救他的人……这部分的经过在游戏中将以回想的形式叙述。

更久远的过去，故事延续了半个多世纪的历史

席拉诺在入狱前是研究安塔利亚大陆历史的学者，本作对这段历史有相当详细的设定。事实上，这不只是单纯的设定，还是最后会联系上本篇的重要要素。而在这种历史关系中，人类和“诸神”之间进行的“创世纪战争”是故事中也常常看得到的重要关键字。在这场战争中指挥人类的传说英雄“黑太子卡尔·史泰那（カール・スタイナー）”以及与人类为敌的“诸神”之存在也和席拉诺的故事在某种形式上有所关联。

古代文明的遗产“魔装机”



↑所谓的遗失的科学（ロストテクノロジー）也会登场。这个魔装机是靠魔力驱动的巨大人型兵器。



罪恶工具X

●超人气作品跻身格斗殿堂·挑战2D视觉效果极限

DC	
	厂商：SAMMY
	类型：格斗FTG
	媒体：GD-ROM
	发售日：2000.12.14

等得发慌的人们，大声欢呼吧！

在街机2D对战格斗界掀起一阵旋风的"罪恶工具X"满载新创意在DC上登场！这次就先来介绍它的个性角色和独特系统。





AC版轰动上市2个月后

在PS版博得好评的独创2D对战格斗摇身变成AC版在游戏厅登场，乃是去年7月的事。而今，它于去年12月转战DC。

这部"罪恶工具X"以幻想为题材，以爽快战斗为卖点的对战格斗游戏。个性的角色和多彩的系统，完全迷住你们。

单是袖手旁观的话，战斗不会结束！

STROY

召募屠杀新生物兵器的勇者

在2180年武道大会现身，最強且最恶的生物兵器——正义（JUSTICE）死亡，人人终于可以过着不受其肆虐威胁的和平日子……

但，不到1年的时间，A国发表"生物兵器异质生存"的情报，透露目前按说无法正常运作的生物兵器，毫无身体上的异常与外伤，安然无恙地生存着。但，它不会蓄意伤害百姓……

所谓的生物兵器，本来就是绝对服从指令者命令的兵器。在各国为军事保存生物兵器之说甚嚣尘上的现在，民众为了维持好不容易才获得的平静生活，发动反生物兵器运动……

屠杀目前位于保护观察体制的生物兵器者，奖金$500000。



↑DC版的完成度不输于AC版。目前已知初期的登场角色共计14人。2位头头也会在DC版登场吗？

DC版火速现身！



↑觉醒必杀技比通常必杀技更厉害。瞬间定胜负的一击必杀，超炽热。

索尔、暗慈和纱梦，将在你的DC大显身手！

各方面都凌驾PS版的此作，由于角色尺寸加大、动画多达7500张、追加新角色和新招式等各种要素，被喻为高品质的作品，赢得众多玩家的喜爱。而且，独特且多彩的游戏系统也广受注目，不论格斗游戏初学者或高手都能从中获得满足。这次就来介绍14位充满魅力的角色和创意的游戏系统。



↑各角色的独特招式也完全再现。招招华丽，战斗超精彩。

CHARACTERS

为了生物兵器而齐聚一堂的CHARACTERS

战士为了各自的抱负，前往新生物兵器的所在地。这些战士的战斗方式各不相同，但全部拥有非凡的实力。在游戏中的登场镜头，可以掌握各角色之间的因果关系，值得注意。



↑在米莉雅强大的觉醒必杀技“飞翼”面前，拥有雷击远射武器技的凯伊也只能乖乖称臣！？

凯伊(KY KISKE)

天才剑士。年仅16岁就当上圣骑士团的团长。率直、严谨，贯彻济弱锄强的正义。战斗实力坚强。

米莉雅(MILLIA RAGE)

在查特率领的刺客组织长大，擅长以头发为武器的暗杀术。追查已在上届大会遭自己手刃之查特的消息。

索尔(SOL)

战士。为抹杀残存的生物兵器而出发旅行。曾被当作生物兵器的实验体。战斗能力远远凌驾人类之上。



费斯特(FAUST)

得知过去耿耿于怀的罪过是第三者的蓄意策划，积极追查真相。假面下的真面目是……



吉普(CHIPP)

忍者。正义死后，为找寻“真正的救赎方法”而出发旅行。拜日本人为师，但对日本文化抱持错误的观念。





↓挑衅的索尔和致敬的吉普。在激战中，还有时间做这些小动作！？

↓梅茵有可爱的海豚当伙伴。相比之下，隐藏真正身份孤独应战的费斯特，显得格外孤单……

梅茵(MAY)

为了赚钱买礼物送给心爱的强尼，到处找寻生物兵器。拥有强大的臂力，可轻松挥动巨锚。



角色超狂热！系统超狂热！

汇集连续技 轻松狙击的通常技连续攻击



适时按特定的键，就能取消招式的硬直时间，连续出招。也能组合蹲下状态的攻击、让对手上浮的碎尘攻击等各种招式。而且，在空中也通用，可连续发动通常技。

简单的按键连打

从蹲下K发动到开始站立大斩，组成汇集连续技。

强制取消 超绝连续技并非梦！？



强制取消命中或被防御的招式。因为能用于通常技、特定的必杀技和觉醒必杀技，所以不仅连续技的可能性变广，也有助于消除被防御后的破绽。虽然会消耗50%的计量槽，但若能巧妙使用，效果将会值回票价。

营造恐怖

这个系统的效果极具威力，也能从必杀技接硬其他招式。

一击必杀技



↑发动前，必须做好同时按4键的准备动作。



命中等于胜利

不论处在什么样的情况，只要一击必杀技命中，就能稳操胜券。发动后，不管命中与否，士气计量槽都会消失。或许风险极高，但也非常刺激。

←一旦命中，就能稳操胜券；如果失误，就会陷入计量槽遭到封印的窘境。

了解士气计量槽



发动觉醒必杀技、一击必杀技和强制取消时，需要用到画面下方的士气计量槽。欲累积计量槽的时候，只需采取往前移动、突进和攻击等有关攻击的行动。反之，若采取后退或蹲着不动等消极性的行动，计量槽就会减少。



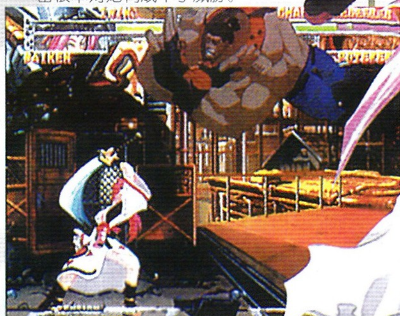
查特(ZATO-1)

借禁咒取得操纵影子的能力，成为刺客组织的首领。不过，逐渐被自我萌生的影子侵吞，现在已受影子控制。

波乔姆金(POTEMKIN)

战士。身材壮硕，以奴隶兵士的身份受军事国家雇佣。奉以前的教官，亦即现任总统的命令，捕捉生物兵器。

↓梅喧虽是女性，但剑术一流，擅长防御。大力士，波乔姆金的攻击根本对她构成不了威胁。



梅喧(BAIKEN)

剑士。在生物兵器袭击日本设施时，丧失亲人、身负无法弥合的伤痕。浪迹天涯，誓要找到当时的“那个男子”报仇。

艾克西(AXL)

20世纪世界的人。以锁链为武器，因“时间滑动”而误入这个时代。解开谜题的关键好象在于生物兵器的悬赏奖金。



↑影子脱离查特，发动攻击。艾克西利用加速轰作进行攻击。

"罪恶工具X"的魅力无法估计！

DC版有哪些独创要素？

除了最近家用主机版对战格斗游戏经常搭载的练习模式（トレーニングモード）和生存模式（サバイバルモード）之外，DC版还会追加哪些新要素呢？就移植作品来说，这点应该是玩家最在意的。不过，SAMMY的宣传表示一定会令大家满意。相信绝大多数的玩家都很期待增强故事的模式和演出。如果能有角色编辑模式的话，当然就更好了，对不对！？



↑这次已能确认练习模式和生存模式的存在。



斗个你死我活！

强尼(JOHNNY)

居合斩的达人自从最爱的父亲遭生物兵器杀害，便成为"快贼"，努力拯救弱者。就算该弱者是生物兵器也不例外……





↑效果华丽的2招強力技激突。強尼的居合斩和纱梦的回转踢同时发动，迸出火花。



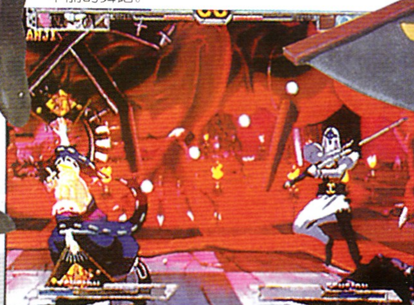
藏土缘纱梦(JAM)

见习厨师。企图取得这次的奖金，开间自己的店。以灵敏的动作和不拿武器的独特中国拳法应战。

威诺姆(VENOM)

幼时被暗杀组织收养，誓死效忠将自己当作心腹的查特。将台球技巧融入实战。

↓威诺姆在空中配置台球的球，暗慈演出华丽的舞蹈。



御津暗慈(ANJI)

拥有单纯的日本人血统，为了报复操纵生物兵器毁灭日本的"那个男子"而到处流浪。以扇子为武器，展现舞蹈般的战斗方式。





玩具总动员

特别版之 三栖海报选集九十年代篇(II)

9月份的第一集是1990年的作品，本期自然是91年的作品了。有些朋友说“好好的电玩杂志为何要登动漫作品的海报呢？”那你就错了。早在本志创刊时就一直将“三栖人”（栖息在动画、漫画、游戏领域中的“动物”）归为重要栏目之一。“玩具总动员”则是将一些与游戏有关的周边予以集结，虽然其中不乏有与电玩搭不上太大关系的作品，但又应了那句话“游戏迷一定是漫画迷”……

——SHADOW PHOENIX



《刚巴和加昂的冒险》TV版后之“大活跃”作品。



原作是大友克洋的《老人Z》。



《机动战士高达F91》，初代制作人员集结作品。



搞笑闹剧《福星小子》。



《魔法阵都市》，麻宫骑亚作品。



《不思议之海的娜迪亚》



描述东京大空袭的《后面的正面》



《勇者斗恶龙·丹之大冒险》。



《龙珠Z·超级撒亚人！孙悟空》。



《塔鲁罗托君》Q得十分可爱



宫崎骏作品《岁月的童话》

第2次动画炸弹的爆发前夜 1991

电子游戏软件

GAME SOFTWARE



特稿 作者大胆预测未来游戏的三个发展方向：完全交互性、开放性和虚拟现实性

二十一世纪的电子游戏——第五类艺术★

惊爆新闻内幕

任天堂收购世嘉？！

权威新闻分析

叶展：早来的春色—XBOX现形记

叶伟：新世纪的索尼请走好

游戏研究所

PS 超级机器人大战α

GB 口袋妖怪 水晶

GB 完全足球2000

GB 樱大战

ARC 合金弹头2

攻略人行道

PS 盗墓者5

GB 爆走战机 金属步行者

每夜一游

PS2 Z.O.E

DC 机甲之翼2

DC 超时空要塞M3

GBC 口袋国王

格斗天书

结城晶与八极拳

美国专递

SONY痛苦，SEGA和任天堂偷着乐的圣诞节

ISSN 1006-5032












「スペースヴィーナス」スターリング モーニング娘。

据说是继“SPEED”后目前日本最红的少女演唱组合“早安少女组”，此次在Play Station 2上推出的此款游戏全部由该组合成员进行“演出”，如果你是她们的疯狂Fans的话，会不会买个PS2呢？

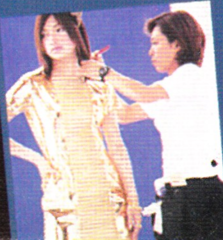


MAKING PHOTO GALLERY







太空维纳斯 starring早安少女组

这就是由SONY MUSIC ENTERTAINMENT发行的PS2专用的音乐影像游戏“太空维纳斯starring早安少女组”。

这款游戏是运用PS2机能之最大极限、完全崭新的“音乐影像商品”。颠覆了到目前为止的音乐、影像欣赏方式，是款划时代的新科技游戏。

PS2 厂商：SME 类型：音乐+其他
媒体：DVD-ROM 发售日：2001.1.11



Pre-Movie 前置影片

在进入游戏本篇前，每次都会以随机播放模式多达数十种的“早安少女组”特殊影像。遇到登录在“护照”的玩家生日等时也会有事件发生。其他还有不满足一定的要素就不会出现的宝贵影像。



早安娱乐室

以“Cyclo View”收录在特置舞台拍摄的“DANCEするのだ！”之原创编舞版。以向外的360°视点绕着成员们的方式收录，不管将镜头朝向哪边成员都会面对中央玩家的视点唱歌跳舞。感受从全方位倾注的10人的“LOVE”吧！

全景剧场

采用为本作开发的新技术“Panorama View”。以高分辨率的全景影像拍摄演唱会舞台。在横3倍画面宽的影像领域中，可以使用PS2的手柄自由地将视点定在喜爱的成员身上放大缩小。收录畅销名曲“恋爱机器”、“欢乐夏日婚礼（HAPPY SUMMER WEDDING）”。



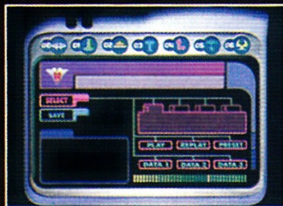


体验早安少女组

<世界初！？>体验设置在演唱会舞台中央的特置摄像机360°拍摄的影像“Cyclo View”。可以即时选择自由的视点，好想成为“早安少女组”一员和其他成员一起站在舞台上演出。也能查看观众的样子。收录“恋之DANCE SITE”、“爱车LOAN de”。

充满乐趣，其乐无穷的6大要素大公开！！

“太空维纳斯”是设定在2001年的宇宙，以被称为“太空环礁湖（SPACE LAGOON）”的巨大宇宙娱乐殖民地为舞台。操作PS2的手柄就能自由地欣赏各种内容和影片。本作不是单纯的游戏，而是通过简单的操作性，依玩家的不同可体验到全新的音乐、影像的“音乐影像软件”。



↑所谓“护照”除了记录玩家的资料外，记忆卡的记录和读取管理也在此进行。



只要出动，没有停止的理由！

要是没有天生丽质的她们的动人歌曲、舞蹈以及笑脸的话，“太空维纳斯”的完成度一定非常低。为了捕捉蹦蹦跳跳的10人之压倒性的存在感，无论是怎么新的影像技术都得面临“真正的考验”，以下是“太空维纳斯”的参与队员。

进化后的早安少女们！

中澤裕子 Yuko Nakazawa

太空维纳斯总司令官
W银河LOVE战略指令维纳斯

我想与你同乐
所以我仍然歌唱

安倍なつみ Natsumi Abe

太空维纳斯副司令官
N银河LOVE战略指令维纳斯

我有许多动作
要注意看哦！

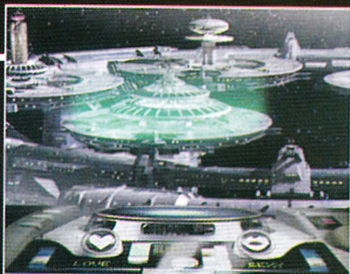
飯田圭織 Kaori Iida

LOVE技术开发维纳斯
PR ROOM暂定室长
旋律企划领队

1天看1次
这是我们的希望

原创的圆阵编舞

"DANCEするのだ！"的360°收录中，采用以设置在中央的特制摄像机为中心，"早安少女组"的成员组成圆阵跳舞的原创编舞。平常是在舞台上面对观众席排成一线跳舞的这些成员，由成员自身改变成圆形，经过担任"早安少女组"多数畅销曲的编舞老师的设计，诞生了只能在本作欣赏到的原创舞蹈。请注意面对玩家的视点，从360°各种角度欣赏成员的表情以及活用SET内之远近感的舞台动作。可以欣赏到只看着你的10人笑脸。



早安浏览器

收纳在密封舱中的"早安少女组"10位成员，每个人的个人资料都可以和以高分辨率拍摄的大画面全身像一并观看。每一个人都有数种姿势，也能观赏平面的照片。



←很有太空感觉的密封舱。

早安少女组TVDJ

SONY MUSIC ENTERTAINMENT的人气游戏"电视DJ"改编成"早安少女组"版。玩家可以一边编辑"恋爱机器（LOVE MACHINE）"、"恋之DANCE SITE"、"I Wish"等的音乐录像带一边体会导演气氛。你会有怎样的表现呢？做个大导演吧！



↑后藤加上4名新成员主演的"I WISH"就是这个了。

动画画廊



可以欣赏多达23种的"早安少女组"特选幕后花絮影像的动画画廊。其中可以看见摄影间隙她们没有化妆（素面朝天）的模样，这样你可以充分了解到她们私人的资料，真是爽啊！你要是她们的Fans的话，一定会乐翻天了！

↑可以从星星卡片型的映像菜单中选择动画。

惊愕的360°影片



Cyclo View



↑新技术"Cyclo View"，可8台数码β摄像机以user为中心进行360°同时摄像。

加護亜依 Ai Kago



PR ROOM·迷你摩莉队员
快乐企划成员

我想变得更可爱些。可爱——呀（笑）

辻希美 Nozomi Tsuji



PR ROOM·迷你摩莉队员
旋律企划成员

大家快乐的感觉 我很容易就能体会到

吉澤ひとみ Hitomi Yoshizawa



早安喷射号维纳斯
动作企划成员

宇宙、宇宙，听起来好像不错（笑）

保田圭 Kei Yasuda

E银河LOVE战略指令维纳斯
合音企划领队

有秘密的消息 要给各位支持者哦！

矢口真里 Mari Yaguchi



S银河LOVE战略指令维纳斯
动作企划·SEXY BEAM名人

PR ROOM·迷你摩莉队员 新的"SEXY BEAM"请仔细聆听

後藤真希 Maki Goto



地球LOVE战略指令维纳斯
快乐企划领队

来编辑"恋爱机器"吧！

石川梨華 Rika Ishikawa



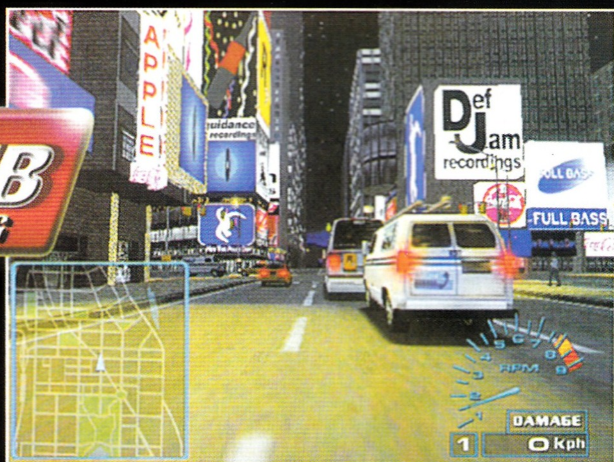
早安喷射号维纳斯
合音企划成员

把心里真心的感觉融入在台词里吧！

MIDNIGHT CLUB STREET RACING

午夜俱乐部
暴走街头

PS2
厂商：SYSCOM ENTERTAINMENT　类型：RAC
媒体：CD-ROM　发售日：2001年2月



飙车族 也会感到满意的超级速度感！

以美国纽约、英国伦敦等大都市为舞台，飙车族们即将展开激烈的竞速比赛。游戏中玩家是最快的街道飙车集团“午夜俱乐部”的一员，要和许许多多个性十足的对手一决胜负，比赛速度。在PS2超高的硬件性能所呈现的美丽午夜街头上，展现最強的驾驶技巧，迎接各个強敌的挑战，目标只有一个，就是成为史上最快的赛车手。可以任人将油门踩到最高的高速跑道，需要灵活操控赛车才能顺利行驶的后街赛道等着自负的玩家前来挑战。你能够跑赢陆续登场的強敌，取得最后的胜利吗？





←↓赌上身为飙车族的自尊，向激烈的赛车挑战，让斗志燃烧到最高点吧！

向最快挑战！

在午夜的公路上尽情狂飙！



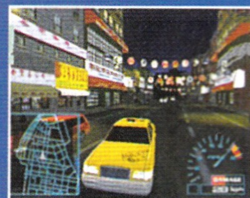
←↓游戏舞台是伦敦和纽约这两个国际都市的午夜街头，画面做得非常逼真，美轮美奂。

当然也有对战！

←除了右页介绍的故事模式以外，本作也可以进行对战比赛。找三两朋友来较量一番吧！

五花八门的赛道状况必须小心谨慎！

比赛的跑道除了城市里的主要公路以外，曲折复杂的后街也可以利用抄小路来向终点行进。不过，既然本作的舞台是一般公路，当然沿路也会有其他车辆出现。游戏中的这些普通车辆都搭载了AI机能，也就是说他们会随机地自由在路上行驶。若是玩家的车子撞到一般车辆或障碍物，车体就会受到损伤，因此开车时要小心谨慎，看清路况后再决定该怎么开。



↑一边注意一般车辆和障碍物，一边朝终点狂奔！

规则的选择很重要！



↑每个舞台都将整个都市完全重现，因此可以行走的路线非常多。有办法就找出其中最快到达终点的捷径吧！

深宵的街头 你要选哪个模式来跑呢？

在这款“午夜俱乐部”当中，准备了可以让玩家在各式各样状况下体验飙车乐趣的多种游戏模式。这一页将要为大家介绍这些模式的详细内容。除了主要的故事模式以外，其他模式也都需要高超的技巧和敏捷的反应。总之，只有好好磨练自己技术的人，胜利女神才会对他展露微笑。

故事模式

在故事模式里，玩家必须扮演飙车集团“午夜俱乐部”的一员，向最快的宝座挑战。先向负责都市赛事的人询问对手们的手机号码，再一个个去向他们挑战。只要能够跑赢厉害的对手，有时还能得到性能更好的车子！



→魅力十足的对手们等着你来挑战！



对手们陆陆续续登场！



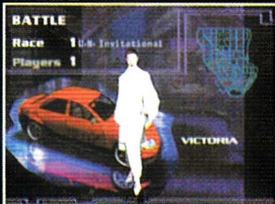
↑身为出租车司机的你正在寻找乘客时，突然有车子跑来向你挑衅！

赢得胜利吧！

←在公路上和人飙车并赢得胜利的你，从此成为午夜俱乐部的一员。准备向最快宝座挑战吧！

对战模式

在故事模式对战胜利过的敌车们，统统可以在此叫出来做一对一的比赛。想要磨练自己飙车技术的话，先利用这个模式多练习几遍也不错。



↑“重视速度”、“为求胜利不择手段”……对手们可都是非常有个性的。



重点模式

凡是在故事模式中已经过关的赛道都可以在这个模式下选来和对手们一决胜负。和对战模式不同的地方是，在此可以和复数的对手同时进行比赛。自己的飙车技术究竟到了何等地步，只要在此和对手们较量较量，马上就能见分晓。



和众多对手们一决胜负！

←↑最多6辆车子同时比赛。试试自己的实力是否经得起考验。

夺旗赛模式

这个模式必须和对手抢夺散落在赛道四处的旗子，并以最快的速度到达终点。玩家可以用冲撞车子的方式来干扰对方，也可以抄近路超越对手，抢先将旗子一根根拔起。



→用你最快的速度回收赛道中插着的旗子，无论如何不能被对手给抢先了！

↑为了不让对手占先，如何看清行驶路线是关键所在。此外，也别忘了一抓到空档就去冲撞敌车。

目标是旗子

都市兜风模式

没有任何限制，可以随心所欲地在城市里兜风的模式。利用这个模式来熟悉各个舞台赛道的详细路线，是否就等于离胜利之路更接近一点呢？



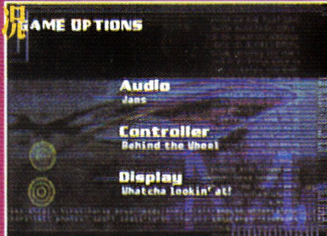
↑偶尔享受一下在都市中悠闲自在的兜风乐趣也不错。





CHECK 设定比赛状况

除了故事模式以外，其他模式都可以自由设定状况，让比赛变得更加刺激。不但时间带可以任选黄昏或午夜、天气变化、对手车的数量，以及玩家所选街道的交通状况等，各种细微的地方也都可以进行变更。也就是说，玩家可以配合自己实力来设定种种状况，充分发挥全力来比赛。



↑如果你想要在黄昏的纽约街头体验飙车乐趣的话，就先在此设定吧！

玩具总动员

特别版之 三栖海报选集九十年代篇(III)

1992年在日本动漫界被称为是“被美少女战士席卷的一年”，这部《美少女战士》相信中国的朋友也不会陌生吧，那些穿着水手服的可爱小女孩一定在你们记忆中留下很深的印象吧，最终黑暗帝国被打败时众人的欢呼雀跃是否也令你十分happy呢？有些说法说此部作品是引爆第2次动漫风暴的导火索，个人觉得有些夸张，最多是90年代美少女动漫作品的先驱罢了。另外，目前仍人气不减的《天地无用》的OVA版也是从那年开始上映的……

——SHADOW PHOENIX



竹河圣的同名小说映像化的《风之大陆》。



宫崎骏大师监督的作品——《红猪》。


《魔法阵都市》的剧场版第2弹，原作仍是麻宫骑亚


「叮当」剧场版的第14作《机器猫 大雄和云之王国》。


《勇者斗恶龙 丹之大冒险 打破！新生6大将军》，好长的名字。



曾在本刊04年第3期出现过的《铁拳对钢拳》


充满搞笑和热斗的《喜欢吃章鱼烧的达尔鲁特君》



集合灰姑娘、小甜甜、宫千岁等著名漫画角色的《梦之幻想王国》。



《樱桃小丸子 我最爱的歌》



弗雷撒那阴险的脸呈现在《龙珠Z 激突！！100亿POWER的战士们》的海报上。

从羽翼渐丰到崭新标准 1992

大塔画廊

彩版vol.48

关心本廊的朋友一定发现了黑白廊主之位已经另有所属，那就是现在右耳失聪、春节准备远征西域、桌上摆着被莱因总帅和小天天偷吃的大粒钙奶片、不会系鞋带的、WP的「帅哥」偶像、「VR网球」无敌的阴·彩火。本人在黑白页中的势力范围已经消失殆尽，真是「天妒英才」啊……其实本人是潜心研究彩页的制作和其他的东东去了，哈哈！我的人气不会随之降低吧，记得继续捧场啊！

——廊主SHADOW&PHOENIX

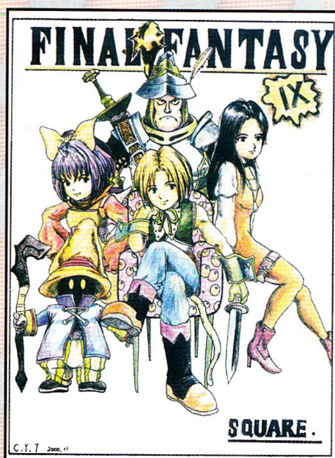


《七枷社》（计）广州　Inside

S：用PHOTOSHOP5.POSER做的七枷社也是颇有性格的。

P：红眼睛似乎不再是兔子的专利了，而是暴走的标志啊！

（廊P：★★★½）



《最终幻想IX》　河北　陈允涛

S：就是他们和他们的前辈将本已混乱的业界搞得更"血腥"……

P：如果没有他们，相信许多FF FANS都会很不开心的。

（廊P：★★★）

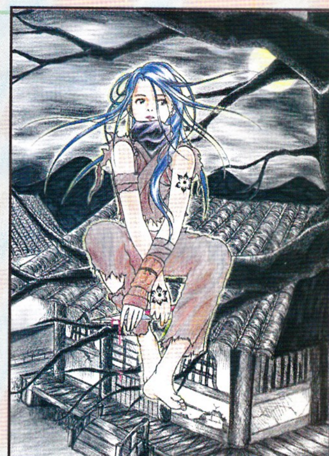


《街霸III之ALEX》　河北任丘　郭华

S：开始还与"饿狼"中的RICK搞混了，幸得天师和风林的提醒。

P：脸庞显得太俊美、稚嫩，搞得那边厢的风林和莱因再度火并……

（廊P：★★★½）

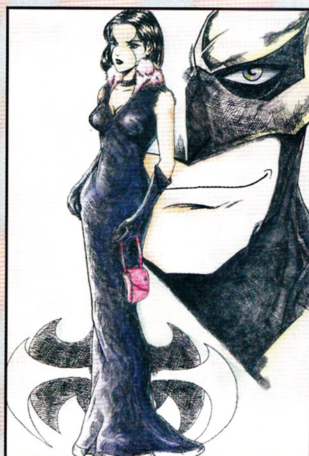


《息吹》　广西钟山　永远支持王菲的人

S：又是FAYE FANS的你觉得《寓言》中的"萤火虫"如何？

P：如此美丽的忍者我真的渴望在某晚的楼下遇见啊！

（廊P：★★★½）



《蝠女》　南宁　圣罗兰工作室

S：在"蝙蝠侠&罗宾"中出现的她令对面的WP（WIND PIG）十分心仪。

P：背后的蝙蝠侠是蝙蝠女的暗恋对象，舞会装等等背景资料都是WP告诉我的啊，感谢！

（廊P：★★★）

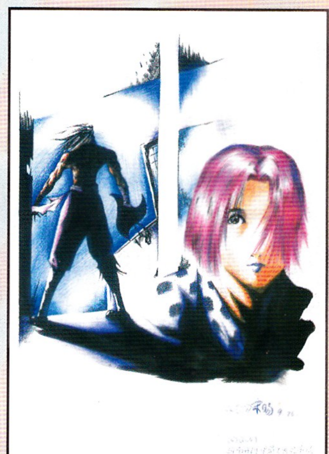


《莉安娜》　河南驻马店　邂寒

S：军装版的莉安娜真的很帅气啊！

P：为什么这么青翠的绿色总与战争联系在一起呢，和平！

（廊P：★★★★）



《恋》　开封　宋阳

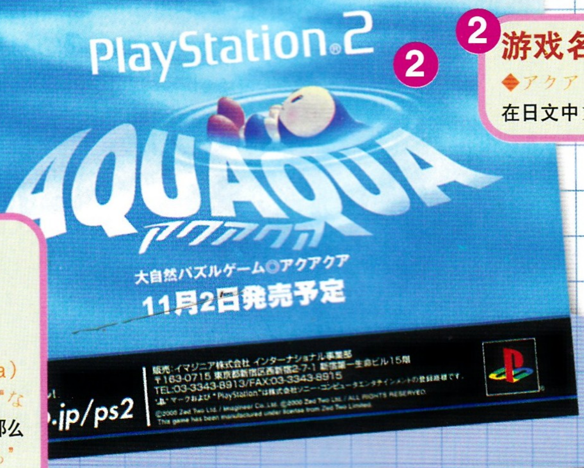
S：好久没有这位丧尸首斩大哥的音信了，久违了！

P：前面的女孩好象与原作中那妖艳惑魅的女子大相径庭啊！

（廊P：★★★½）

看广告学日文

LEARN JAPANESE FROM ADVERTISEMENT





1 水，没有洒出来吗？

◆水　みず（mi-zu）顾名思义就是生命三大要素之一的水哦！按照惯例S · P在这里补充一下生命三要素：阳光“日光にっこう（ni-x-ko-u）”空氣“くうき（ku-u-ki）”水“みず”

◆こぼれる（ko-bo-re-ru）洒落、溢出的意思。“こぼれてません”（ko-bo-re-te-ma-se-n）是它的否定式。

2 游戏名：水

◆アクア（a-ku-a）外来语，在日文中アクア是水的意思。

3 就是现在会动的水精灵送给你当礼物

◆今なら　いまなら（i-ma-na-ra）“いま”就是现在的意思。而“なら”有如果、那么的意思。而在那么这个意思的时候也等于“それなら”（so-re-na-ra）这个字哦！

◆動く　うごく（u-go-ku）这个字当然就是动的意思啦！它的解释虽然都是“动”，可以衍生的意思可多啦！例如：摇动、摆动，还有行动、工作或是动摇、变动，甚至调动呢！

《电软》S · P 留言板

嘿嘿……S · P又来了！皆さん~お元氣ですか？（みんなさんおげんきですか？mi-n-na-sa-n-o-ge-n-ki-de-su-ka）私、元氣です！（わたしwa-ta-shi、げんきですge-n-ki-de-su）记得自己回答的时候不用说“お”哦！因为“お”这个字的汉字是“御”，是表示尊敬、亲爱的接头语，所以问候人家的时候才要加“お”。好了，这样大家记住了吗？

嗯……真高兴有这个机会跟大家一起学习，因为S · P也并不是什么都懂，常常也要请教字典和同事，能借这个单元磨练自己，又可以跟大家聊聊天，真是一件很棒的事呢！

会话加油站

S · P在这里要特别更正一下：“つ”这个字的正确发音是“tsu”而不是“tu”，因为S · P的疏忽，造成大家的困扰，ほんとに　ごめんなさぃね（ho-n-to-ni　go-me-n-nasa-i-ne）真对不起！

那么这次S · P想告诉大家的是每周中星期的说法，或许有人已经知道了，那就一起复习一下吧！



◆星期一　月曜日（げつようび）ge-tsu-yo-u-bi
◆星期二　火曜日（かようび）ka-yo-u-bi
◆星期三　水曜日（すいようび）su-i-yo-u-bi
◆星期四　木曜日（きようび）ki-yo-u-bi
◆星期五　金曜日（きんようび）ki-n-yo-u-bi
◆星期六　土曜日（とようび）to-yo-u-bi
◆星期日　日曜日（にちようび）ni-chi-yo-u-bi
◆星期几　何曜日（なんようび）na-n-yo-u-bi

例如：

きょうは何曜日ですか（kyo-u-wa-na-n-yo-u-bi-de-su-ka）今天是星期几？

金曜日です（ki-n-yo-u-bi-de-su）今天是星期五。

2001·2期(总第79期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2001年2月

目 录



2001年2月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编:SHADOW PHOENIX
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版:北京中博设计制版有限公司
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

论尽江湖

游戏新闻眼 3
美年达中国电玩榜 12

特 稿

一个令玩家迷惑,SONY痛苦,世嘉和任天堂偷着乐的圣诞节 41
21世纪的电子游戏——第五类艺术 42

每夜一游

我与魔王(PS2) 16
Z.O.E.(PS2) 17
机甲之翼2(DC) 18
超时空要塞M3(DC) 19
口袋国王(GB) 20
怪兽便利屋(DC) 21
亚历山大战记(DC) 22
水上摩托2001(DC) 23
滑雪板风云—极速王(PS2) 25

游戏研究所

超级机器人大战α(PS) 26
口袋妖怪·水晶(GB) 28
实况足球·胜利十一人2000(PS) 29
樱大战GB檄·花组入队(GB) 30
合金弹头2(ARC) 32

科普园地

任天堂音频开发工具揭密 53
我对XBOX的推测 54

格斗天书

97特殊连技研究 45
八极拳和结城晶 46
街机仔:VR射手3 55

秘技天地

秘技偏方 56

攻略人行道

爆走战机·金属步行者(GB)........48
盗墓者5(PS、DC)........50

游戏点评

GAME BAR........75

闯关族的家

闯关族的家........71
大墙画廊........66
龙哥热线........68
电玩八卦........79

彩版目录

封面:	《侍魂》之阿修罗
插1—3:	《太空维纳斯 starring 早安少女组》(PS2)
插4、5:	《午夜俱乐部·暴走街头》(PS2)
插6:	玩具总动员特别版之三栖海报选集九十年代篇(Ⅲ)
插7:	大墙画廊 彩版 vol.48
插8:	看广告学日文之《水》(PS)
插10—13:	特别报导之彩色 WS 介绍 & 对应游戏情报
插14、15:	《鬼武者》(PS2)
插16、17(中插):	漆原智志作品
插18—20:	《格斗之蛇2》(DC)
插21:	《NBA 实况 2001》(PS2)
插22、23:	《吉他男孩》(PS2)
插25:	《飞空之舞 i》(DC)
插26—29:	《血腥咆哮3》(PS2)
插30—32:	《死或生2》之 DC 原创连携投技大公开

重要消息

本刊下期将用15页推出重头特约文章:

『游戏业的新世纪、新格局』

全文共分三部分:

一、逐渐变化中的游戏主机角色定位,加速中的改革浪潮

二、游戏主机制造商 SONY、SEGA、任天堂、微软的策略

三、探访六大软件公司的二十一世纪战略

绝对精彩,绝对权威,绝对不可不读!



←XBOX 外观首次公开。

游戏新闻眼

特报 scoop

特报 SCOOP 微软新主机 XBOX 外型曝光

本刊讯 随着 XBOX 发售日的走近，传说中的主机外观也终于浮出水面。在全世界最大的消费性电子商品展（CES）开幕当天，微软董事长比尔·盖茨正式公布了 XBOX 的真貌，同时也邀请了 WWF 中著名摔角选手进行现场讲解。在 CES 开幕日，比尔·盖茨亲自主持了 XBOX 的说明会，表示 XBOX 是数个月来集众多工作人员、玩家意见所归纳的最终结果，也是电视游戏机的里程碑。其中，XBOX 的主要特色包括：8GB 的内置硬盘，支持在 HDTV 高画质电视上播放游戏和音像，以及高速的网络连接功能。总体上说，微软此次主机展示会再现了其他主机推出时的空前盛况，为 XBOX 开了个好头。

据说，XBOX 的主机外观经过了 100 多次修改，由 120 个家庭、大约 5000 名玩家评估后才最终确定。从外观上看，XBOX 主机正如先前流传于互联网的一样，是一台黑色、厚重的主机。主机上方有一个大大的"X"字样突起。在"X"标志中央是一个绿色圆形，其中描绘有"XBOX"的字样，看上去即美观又神秘。整体设计果真符合"XBOX"的字面含义，XBOX 就是个带有"X"字样的黑色"箱子"。主机前方有四个手柄插口和抽屉式的 DVD 仓盒，而左右两侧分别标有"XBOX"和"Microsoft"的字样。主机后方设有风扇、电源接口、10/100 以太网络接孔和视频、音频连接线插孔（并设有 USB 扩充界面）。不过这台黑色游戏主机可算是游戏机中的庞然大物——体积是 PS2 的 1.6 倍、GAMECUBE 的 2.6 倍（XBOX 主机的大小为：长 33.1cm × 宽 24.8cm × 高 8.9cm。）。对此微软解释说，XBOX 的体积是由于内置了硬盘并顾及到主 CPU 及图形处理 CPU 的功率及散热情况，经综合考虑后决定，完全符合电器可靠性设计理论。



XBOX 现身 CES 大展

如果说 XBOX 的主机外型和颜色尚能够被大家接受，它的手柄却颇受微词。尤其对于握惯了任天堂小巧手柄的亚洲玩家而言，虽然它同样具有十字键、LR 键等 11 个按键和一对模拟摇杆，但是整体造型偏大、键位设定比较古怪。六个按键（跟 PS2 一样是模拟式，能够依照输入力道大小而有不同的感应）、LR 键、十字键、两个模拟摇杆、START 键、BACK 键，并具备震动功能。此外 XBOX 手柄还有类似 DC 手柄的两个扩充卡插槽，可以插接 8MB 记忆卡及其它外设（如专用麦克风等）。这个扩充插槽具备每秒 12MB 的高传输速率，将来功能扩展方面应该可以大有作为。XBOX 的手柄设计是针对西方人的，尺寸较大，目前微软也在规划是否开发针对东方人的尺寸较小的手柄。

微软的 XBOX 没有令期待以久的玩家失望，其强大的功能无愧于"微软"这面金字招牌。然而，外型总体设计思路显得保守缺乏新意。究竟 XBOX 是否还有隐藏的特性而未为人知呢？微软是否利用其程序开发优势把独到的想法融入了软件？这一切都还要等待……

软件 SOFTWARE 大神一郎巴黎浪漫旅 樱大战 3"今春发售

本刊讯 在经历了数次延期之后，世嘉终于在近日将 DC 大作"樱大战 3"的发售日公布于众。为了配合日本学校的春假，"樱 3"的发售日被定在今年 3 月 22 日，售价 7800 日元。这也是"樱大战"系列再一次登场于樱花盛开的季节。

游戏中仍然是大神一郎担任主角，不过游戏故事舞台由帝都东京搬到了法国巴黎，女性角色由"巴黎华击团·花组"的五位少女担当，机体也换成了新型机体"光武 F"。全新的"LIPS"系统和完美结合 2D 卡通与 CG 动画的"Neo CG"也是游戏的卖点之一。另外，以"樱 3"为题材的动画及周边商品也会陆续推出，以满足 FANS 的强烈需求。

无疑，"樱大战 3"是世嘉在今年所出的最重的一拳，她的成功与否也将直接关系到今后 DC 在日本的命运。



纽约时报爆出惊人消息 任天堂计划收购世嘉！？

本刊讯 美国纽约时报在年前刊登了一则消息：电玩老铺任天堂准备出资20亿美元，并购近年来一蹶不振的另一知名游戏厂商——世嘉！这则可能改变业界格局的传闻一时激起了轩然大波，任天堂和世嘉的股价也相继受到了影响。为了稳定事态，当事双方立即做出了反应。

世嘉方面的发言人梅村宗宏气愤的说，“这绝对是居心叵测的谣传，世嘉根本没有同任天堂就并购事宜进行过磋商，我们将一如既往地为玩家提供世嘉的娱乐产品。”任天堂方面也坚决否认了这一收购计划，并提醒人们谣言止于智者，请大家不要以讹传讹。

然而，就在任天堂和世嘉发布官方声明的第二天，美国“纽约时报”又针对该事件发布了一篇分析性文章，文中再次含沙射影的说明这项收购计划确实存在。为此，SEGA立即对“纽约时报”的不实报道提出了抗议，并要求“纽约时报”做出公开道歉。SEGA在当日的新闻稿中表示，由于‘纽约时报’的错误报道，不仅使SEGA的股价因不正常浮动而被东京证券所强制暂停交易，也令SEGA、任天堂两家公司的投资者人心惶惶。而且在世嘉和任天堂双方均做出否认后，‘纽约时报’变本加厉，继续刊登类似文章。为此，世嘉要求‘纽约时报’做出公开道歉，并将这则别有用心传闻的来源公布于众。

尽管双方断然否认此事，但是从事件本身分析，应该看到世嘉的资产还是有一定吸引力的。首先，世嘉在全世界各地开设了“Joypolous”为名的主题乐园，虽然由于近来收益不佳，关闭了部份游乐园，但这种遍及世界的连锁机构，任何一个游戏公司都可以用来建立属于自己的日不落帝国。其次，世嘉目前的主力游戏机Dreamcast也是一项重要资产。虽然DC在日本的销售业绩临近冰点，但北美地区的DC却占领了相当部分的市场。再者，世嘉拥有一个阵容强大的制作群，九个制作小组的业绩早已得到业界首肯。因此，不仅任天堂，世嘉的资产对任何一个试图称霸游戏界的公司都是一种无法抵御的诱惑。据说，游戏业界的出水蛟龙——微软，也大有鲸吞世嘉之意。而世嘉自己方面的情形呢？连续四年财政赤字是不争的事实，任何豪言壮语都是苍白无力的。所以，尽管当事双方都对并购计划矢口否认，但谁也无法肯定今天的传闻不会在不久的将来变成现实。



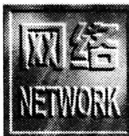
“游戏王”引发销售狂潮 科乐美趁热打铁推续作

本刊讯 KONAMI宣布，该公司推出的GBC游戏“游戏王4～最强决斗者”在三天内便销售了200万份，甚至超过了同期发售的“口袋妖怪·水晶”，成为岁末日本市场上最为畅销的游戏软件。

“游戏王4～最强决斗者”分为“游戏”、“海马”、“城之内”三个版本，游戏中出现的卡片数量合计超过900张，包含大量珍贵的隐藏卡片，内容相当丰富，加之随游戏附赠的变化卡片也颇具珍藏价值，从而吸引了大批玩家，甚至有不少狂热玩家为了集齐所有卡片，将3个版本的“游戏王4”全部买回了家。

为了延续这股卡片对战的热潮，KONAMI日前宣布，这个在GBC上连创销售佳绩的系列也将在新主机GBA上登场，最新作“游戏王～Dungeon Dice Monsters”的发售日就订在今年3月21日，为GBA的首发保驾护航。

自1998年“游戏王”系列推出以来，全系列在日本的累计销量已突破700万套，成为继任天堂“口袋妖怪”后又一款达到天文数字销量的GB软件。

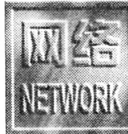


世嘉辣手反击盗版 一块芯片一剑封喉

本刊讯 临近春节时，从日本方面传来未经官方证实的消息，可以使用盗版盘的DC主机将停止生产，取而代之的是一款不能运行现行D版软件的新型号DC主机。这对期待着春节期间大捞一把的游戏店不啻当头一棒，对DC的盗版软件市场也是沉重的打击。

其实所谓的“不能运行现行D版软件的新型号主机”就是SEGA在原有的DC主机的基础上加了一块IC（芯片），其功能就是将现有D版软件的“伪正版引导方式”彻底屏蔽！众所周知，DC主机推出后的一段时间，确实由于技术上的难题，使得D盘一直没能“出世”。但就在SEGA庆幸的时候，DC盗版盘却“正式发售”了。不久，更为完美的D版“面市”（无须引导，可以像正版一样直接在主机上运行）。因此，DC新机型是否能有效地遏制数月前开始的盗版软件，还要拭目以待。其实，从来就是魔高一尺，“盗”高一丈。只要有商业利润的驱动，盗版与反盗版的斗争就不会完结。

有关后续情况，本刊将在下期做出报道，欢迎关注。



PS2网络计划今春正式启动 专用浏览器、MODEM发售在即

本刊讯 面对世嘉气势汹汹的网络计划，索尼也不甘示弱。据日本软件公司Ergosoft透露，他们针对PS2开发的网络浏览器“EGBROWSER”将在今年3月29日发售，售价3800日元。这种专用浏览器不仅能够上网浏览、收发E－Mail，还具备播放MP3的功能。此外各种对应PS2的56K窄频调制解调器也将在3月底陆续推出，其中性能比较突出的是“VIAGGIO”和日本太阳电子公司推出的“Online Station”。

SCE官方发言人表示，“由于PS2专用56K调制解调器与网络浏览软件发售在即，PS2的网络计划也将在今年3月正式启动，而与之相对应的是各种网络游戏也会陆续推出。”

目前，已经有八家日本游戏厂商宣布为P2开发网络游戏，它们是：SQUARE、ENIX、KONAMI、NAMCO、CAPCOM、ASCII、KOEI、TAITO。



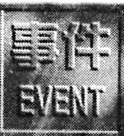
世嘉欲淡出硬件市场 主机DC成为最后绝唱

本刊讯 曾经叱咤风云的游戏界知名厂商世嘉，如今在业绩每况愈下的情形下，将有可能进行企业内部的改革。根据日本媒体报道，世嘉社长大川功在接受日本记者采访时谈到世嘉未来的走向。大川功表示：世嘉今后将以开发游戏软件和网络作为业务的中心，逐步淡出游戏主机市场，开发游戏硬件将不再是世嘉的支柱产业。

回首世嘉的历史，其创造的业界神话被广为传颂。作为全球最大的街机厂商，世嘉的商标曾一时成为街机的代名词，旗下制作小组推出的游戏无论是在娱乐性上还是在创新上都难有厂商比肩，对业界的发展起到了巨大的推动作用。家用机方面，世嘉在1988年推出的MD是其最为成功的一部家用游戏机，而在其后推出的SS、DC虽然都没能再创当年的辉煌，但是仍令许多玩家沉醉其中。如今，世嘉面临的窘境令母公司CSK也回天乏术，退出硬件市场的计划令玩家沮丧。

此后，与世嘉同属一个集团的ASCII的副会长西和彦也证实了SEGA即将退出硬件市场的说法。西和彦称世嘉早就有意退出主机之争，慢慢转向其他行业。

消息传出后，关于世嘉的各类传言四起，如世嘉有意为XBOX或其他主机制作游戏或将自己旗下的硬件部门转让等等。无论如何，世嘉当年在业界一争长短的气势已荡然无存。



"本田王子"另觅出路 入交彻底脱离世嘉

本刊讯 去年因主机销量不佳而下台的世嘉前任社长入交昭一郎，已于2000年12月31日辞去SEGA董事顾问一职，彻底脱离了世嘉公司。

入交昭一郎原是本田汽车法国分厂的负责人，27岁时就担任了F1赛车引擎的首席设计师，并在行销方面极富经验，有"本田王子"之称。此后入交于1993年进入世嘉集团，担任副社长一职。1998年接替中山隼雄担任社长，并致力于DC主机的开发与宣传。但是由于DC在日本的销售情况临近冰点，导致世嘉连续4年出现财务赤字，入交也不得不在去年6月引咎辞职。

日前，入交对于退社一事显得相当平静，他说：现在并没有什么特别想做的事，一直到2001年3月我都将待在家中与家人在一起。

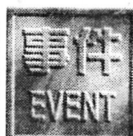


圣诞商战大盘点 几家欢喜几家愁

本刊讯 对于欧美市场而言，每年的第四季都是最重要的，因为年底的圣诞节是传统的销售旺季，如果厂商运作成功的话，往往可以在圣诞期间大捞一笔，为这一年的辛苦经营划上一个圆满的句号。那么在20世纪的最后一个圣诞节厂商们都有何收获呢？

日前，美国PC Data公布了2000圣诞期间北美市场中家用游戏软件与硬件的销售排名。根据下表我们可以看出，原本因PS2缺货而被外界普遍看好的DC并没有异军突起，反而在硬件销售榜中垫底。到是PS2的同门师兄PSO荣登榜首，成为了岁末欧美市场上最为畅销的游戏主机。软件方面，尽管DC和PS2不断推出新作，但是却始终无缘销售榜的前十名，真正热销的软件还是GB、N64和PS的游戏。可见，新主机若要称霸市场还需付出更多的努力。

主机销售排名	软件销售排名
1.PSone － 292,000台	1.口袋妖怪 金银（任天堂/GBC）
2.PS2 － 188,000台	2.Driver 2（Infogrames/PS）
3.N64 － 181,000台	3.Tony Hawk's Pro Skater 2（Activision/PS）
4.DC － 180,000台	4.WWF Smack down 2（THQ/PS）
	5.最终幻想 IX（SQUARE EA/PS）



伊拉克人也盯上了PS2？ 游戏机能否军用尚待定论

本刊讯 据英国《太阳报》报导，美国中央情报局近日发现，在过去两至三个月内有4000部PS2被人从美国购运到伊拉克。这个现象令中央情报局和国防部大为关注。因为游戏产品曾经在军事技术方面扮演过微妙的角色。九十年代初有一家游戏模型公司，通过非法渠道将当时最新技术的可变翼飞机制成了原比例模型出售，结果引起苏联使馆的一位工作人员的注意，并最终导致新型飞机的严重泄密。

军事分析家指出，在战斧巡航导弹的轰炸过程中，需要高速传输资料以便制作地表图案，寻找目标，PS2的图形芯片功能强大，正可用于导弹发射。据悉，伊拉克最有可能把PS2的技术应用在无人驾驶战机上。专家指出，只需12至15部的PS2便足以控制一架无人驾驶战机。另外，伊拉克还能借助PS2的力量，计算各种核装置的效能，以设计核武器。

然而也有持怀疑态度者，Essex大学的电机系统中心主任唐顿（Andrew Downton）表示，电子游戏机并不适合用来组装超级计算机；如果萨达姆真的想拥有超级计算机，只要通过第三者代买计算机零组件，将这些体积微小的组件夹带、走私进入伊拉克，就可轻易达成目的。美国国防情报中心拒绝证实相关消息，只表示他们正和美国政府不同部门研究这个问题，但尚未做出结论。

面对伊拉克大批收购PS2的消息，SCE已经发布官方声明，阐明PS2缺货现象与伊拉克大批收购PS2无关，同时表示他们并没有办法去控制购买者如何使用PS2主机。



"格斗之王"重出江湖 韩国游戏厂商接手续作

本刊讯 游戏界著名格斗厂商SNK旗下拥有许多出色的格斗游戏系列。可惜由于某些原因被柏青哥集团收购。更惨的是，如今竟要出卖"KOF"的版权。目前，接手"KOF"版权的韩国的著名游戏厂商——EOLITH（代表作有音乐游戏"EZ2DJ"）正式宣布推出"KOF2001"。

日前该厂商在互联网上进行猛烈的宣传造势活动，并与原厂商SNK签定合约，亲自操刀开发"KOF2001"，而且将凭借此作来进军日本市场。

尽管是韩国的著名厂商，但是能否令新一集的"KOF"重振雄风则只有拭目以待了。



"FF10"正式发布 PS2欲显露锋芒

本刊讯 2000年12月23日、24日，在日本集英社主办的游戏、漫画、卡通祭典"JUMP Festival 2001"中，史克威尔的展区可谓最为抢眼，因为FF系列的最新作"最终幻想10"终于在本届展会中与玩家见面了。

虽然史克威尔在展会上只放映了一段不足30秒钟的演示画面，但仍旧给大家留下了深刻的印象。借助PS2的强大机能，其逼真的画面效果和流畅的镜头转接令与会人士赞叹不已。正当大家们对"FF10"进行猜测时，最新一期的日本漫画杂志"少年跳跃"已经率先公布了"FF10"的最新开发画面。从公布的画面看，的确达到了目前PS2游戏中的最高水准，游戏的人物的制作效果直逼CG，令人叹服。下面结合多方的情报及互联网的消息，为大家介绍FF10的部分特征：

■ 男女主人公与FF8中的男女主角很像，男主角名叫帝达，有着褐色皮肤及金色头发，阳刚之气十足；女主角名叫尤娜，由于自己具有召唤士的血统，所以拥有着连自己也不知道的神秘力量。

■ 故事架构主要叙述火属性召唤兽伊夫利特与水属性召唤兽之间的冲突。

■ 故事背景是被洪水淹没的荒芜世界，包含科幻要素。

■ 战斗画面无菜单窗口，像FF8一样全屏显示。

■ 游戏场景采用3D多边型设计，玩家能在其中自由探索。

■ 复合型剧情发展。

■ 第一款由真人配音的FF，男主人公的配音演员由日本著名声优中田彰担当。

凭借史克威尔的实力，游戏的出色是勿庸置疑的。新作预定2001年中发售，届时，大作软件带动主机销量的说法将被再次印证。





↑这是FF10中的男性主人公。



EA 正式加盟“魔盒” XBOX 的消息大串烧

■ 2000 年圣诞前夕，全球最大的游戏发行商、有“北美梦宫”之称的 EA(电子艺界）终于宣布加盟微软的新主机 XBOX。EA 承诺在今年秋季 XBOX 首发时推出 10 款游戏为新主机保驾护航。

■ 美国公司 National Instruments 已开始对 XBOX 的手柄进行测试工作，该公司还特别开发了一套名为“NI PXI”的系统，以确保测试工作的准确无误。

■ 2000 年 12 月 23 日，微软的官方声明指出，该公司开发中的新型家用游戏主机 XBOX 将无法直接播放 DVD 影片。如果玩家想利用 XBOX 收看 DVD 影片的话，就必须另外购买一套售价 50 美元的扩充装置（类似世嘉土星的 VCD 卡），而凡是购买该套装置的玩家都可以免费得到无线遥控器和对应软件。详细报道请见“菜鸟通”总第 2 期中的“菜鸟新闻爆”。

■ 微软已经选定 Wolfson Microelectronics 公司的“WM9709”音效芯片作为 XBOX 的音源输出设备。“WM9709”音效芯片能够提供高品质的音源，支持 DAC 效果，同时也可以对音色进行调整和增强。

■ 微软游戏发行事业部副社长 Ed Fries 日前接受媒体访问表示，早在去年 6 月底，微软就已安排了多达百人的开发小组进行日本地区 XBOX 游戏的开发。目前正在开发 XBOX 对应游戏，总数约在 12 款左右。

■ 一则未经证实的消息。美国游戏商业周刊 GameWEEK 声称收到了一份由微软寄出的新主机硬件比较表，在该资料中 XBOX 的 CPU 并非先前公布的 Pentium III 733 Mhz，而是强了许多的 Pentium III 1Ghz！目前微软还未对此做出任何官方声明。不过此前微软也曾将 XBOX 的 CPU 由 600 Mhz 升级到 733 Mhz，因此这则传闻有一定的可信度。

■ 与 XBOX 强化 CPU 的传闻相对应的是，XBOX 绘图芯片的运算速度将从 300Mhz 下降到 250Mhz，多边形的表现能力也将从每秒三亿个多边形降至每秒一亿两千五百万个多边形。

■ 为了确保 2001 年秋 XBOX 北美及日本上市时能够货源充足，微软宣布将 XBOX 在欧洲的发售日期推迟至 2002 年初。不过微软同时表示，该计划将视后续发展作出调整，如果 XBOX 出货一切顺利，供货充足，欧洲 XBOX 应该也会在今秋发售。

■ 日前微软表示，XBOX 主机虽然会在北美、日本、欧洲同时推出，但 XBOX 不会像 PS2 或 DC 一样被分区，而游戏分区主导权在各个软件商手中。

新世纪索尼的快乐时光

文/特约撰稿人 王骏生

新世纪终于到了，诺查丹马斯的预言好像说的并不是世界末日。

刚刚打开电视没多久，就看见了比尔盖茨正在满世界嚷嚷他那个宝贝魔盒。

XBOX 究竟会在新世纪里，给已经颓败并且纷乱的游戏市场带来怎样的一种冲动，现在还很难说。不过，喜欢自我欣赏的比尔盖茨至少有一个举动引起了人们的注意：XBOX 不直接对应 DVD 影片播放！

哈！真是奇怪啊！本来已经说得好好的，可以 PS2 为矛头的 XBOX，怎么会在最后突然取消了这个“诱人”的噱头？难道比尔的眼睛或者脑子有问题，没有看见被 PS2 被当作廉价 DVD 播放机后造成的大卖景象？

不过，静下心来好好想想看，除了 PS2，难道还有其它的游戏主机内建了通用视频格式的播放功能吗？DC？GC？都没有。绝大多数硬件商最后好像都放弃了这种做法，看来，这其中除了除了价格因素之外，肯定还有些别的什么原因。

DVD 的买家和游戏玩家，从表面上来看，是两个基本重合的群落。他们主要都集中在 18 岁到 38 岁这个年龄层次之间，其喜好、消费水平、消费能力等都基本相同，是互相渗透、交融的两个群体。

索尼正是看到了这一点，因而有将这两个群体一网打尽的野心也就不足为奇了，加上准备以 PS2 占领全世界所有客厅的决心，PS2 在考虑再三之后，还是附加了 DVD 的播放机能——尽管因此 PS2 的主机价格增加了至少 30 美元，但由此而带来的销量却让索尼认为值得。

真的值得吗？看上去好像是的。短短一年间，PS2 在日本已经出货 400 万，超过了 DC 三年的销售额，这其中有不少确实是 DVD 播放机能带来的实惠。

但是，索尼似乎没有考虑到一点，或者，至少有可能疏忽了很重要的一个环节。

那就是：DVD 买家和游戏玩家，这真的是两个基本重合的群体吗？

如果说，这确实是两个基本重合的群体，那么，索尼的这种想法就有些一厢情愿了。道理很简单：作为一个既是 DVD 买家又是游戏玩家的消费者来说，他是绝对无法使用一台 PS2 同时看 DVD 和玩游戏的。如果他倾向于看 DVD 更多些的话，PS2 的游戏功能必然被削弱；如果他倾向于玩游戏的话，PS2 的 DVD 播放机能就没有太多的意义。一个处在这个年龄层次的消费者，在应付日常工作之后的空闲时间其实是不多的。一般来说，除了周末和周日之外，每天也就至多 2～3 个小时。显然的，如果 PS2 只是一种单纯意义上的游戏机，它就更有可能把消费者固定在游戏面前，使得 PS2 游戏的销售量和目的性更为明确，游戏开发商（注意：这并不是单单指索尼一家）从游戏上所获得的利润也将更可观。

如果说，这两个群体根本就不是重合的，或者说，他们只是表面相似，实际上却只有很少一部分重合的话，索尼的这种做法就更是给第三方软件商埋了一颗炸弹：至少有一定数量的消费者买 PS2 的人不是为了玩游戏！这叫游戏开发商如何来正确估计市场、预测软件开发方向？

也许这是因为索尼自己也有 DVD 软件产业，PS2 的非纯游戏主机化，对公司自己并没有什么影响。

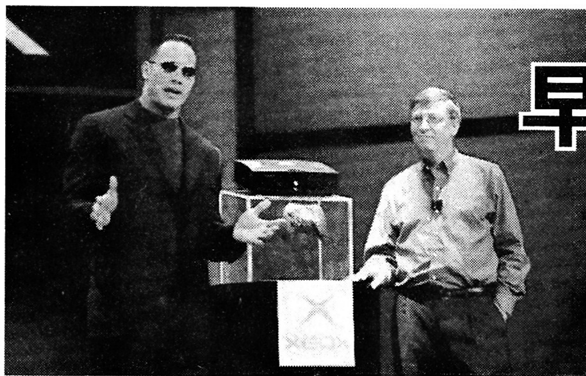
只是生意通常是要大家做、大家都赚钱的。一个人闷声大发财根本就不是商业之道。

在这个新世纪里，索尼的快乐时光并不容易来到。

软件商的抱怨，已经从开发的困难转向了对 DVD 播放能力的垢病。如果说开发的困难尚有办法解决的话，PS2 因 DVD 而带来的虚假繁荣就使得软件商无所适从了。从表面上来看，PS2 在日本已有 400 万的用户。可是，PS2 销售得最好的软件却依然只是当初与主机同时发售的 R5——不到 60 万的销量！软件商不知道在这 400 万用户里到底有多少对游戏感兴趣，他们无法估算出自己产品消费对象的真正数量，因此，他们也就一头雾水、一片茫然。

在新世纪的春天，索尼预备了 12 个大作准备放手一搏，这其中的“鬼武者”、“GT3”、“Z.O.E.”、“WE5”等都是预想中的扛鼎之作，索尼要想在即将到来的任天堂与微软的夹攻之前抢占必要份额，这些作品的销量将起到最为关键的作用。

不知道在 DVD 光晕的衬托之下，索尼的最终结果如何。但肯定的，如果连这些大作都无法取得应有成绩的话，软件商的叛离，已是可以想象的了。



早来的春色——XBOX现形记

文/本刊驻美特约记者 叶展

2001年1月6日，一年一度的消费电子展在美国赌城拉斯维加斯开幕。

由于前几届已基本上没有游戏公司参与了，所以并没有在意。

但晚上的新闻里出人意料地出现了比尔．盖茨那熟悉的堆笑的脸，他在众目睽睽之下撤下一块黑色幕布……

天啊！居然让XBOX提前在CES上抛头露面了！

这真出乎很多人意料之外。虽然内部消息称XBOX的主机和手柄在9月份就定型了。但大家都想当然地认为微软会等到5月的E3展上才会公布XBOX的外观和手柄的情况。

因为毕竟E3才是游戏业自己的盛会。

因为毕竟CES已经被大部份游戏公司和玩家们遗忘了。

因为毕竟……

毕竟是微软啊！

下面就是一些关于XBOX的最新鸡零狗碎和由此引发的街头巷尾的议论。

外观设计： 从实物来比较，XBOX尺寸较大，比已公布的所有游戏机都大些，这是否和其内置硬盘有关呢？机体采用暗色调。黑色为主色，配以一个大大的亮绿色的圆形标志。其色彩搭配很象几年前雅达利的64位机美洲豹，当时美洲豹也是纯黑机身加亮色标志，给人的感觉象是只黑豹子亮着只绿眼豹视眈眈。机身表面较为复杂，有X型标志贯穿全身，感觉这样的设计有些繁琐，不够简洁干净。机体给人感觉厚实。总之美国味很浓，不知是微软找哪个著名的美国工业设计公司设计的。

发售配置： 微软发言人宣布，XBOX发售时将会包括主机和一个手柄，及电缆线。至于是否附带软件正在考虑中，还没有最后决定。

无法直接播放DVD电影： XBOX自身实际有播放DVD电影的功能，但出厂时会将这项功能关闭。玩家需要再购买一个20美元左右的附加控制器去"启动"这项功能。（真是脱了裤子放X啊）

手柄设计： 手柄是微软自己设计的，微软自己的设计部门以前曾设计过各种手柄，这次自然是轻车熟路。主机上有四个手柄插口，是USB口，但加了自己的内容，和标准USB并不100%兼容。这样人们原先希望的能使用USB口接各种外设如数字相机的愿望就落空了。特别奇怪的是手柄上也有一个大大的圆形绿色XBOX标志，人们都说那是嵌入的绿"宝石"，但如果只是装饰的话则可以说是大而无用。

图形芯片规格降低： 这是最近引起争议最大的。其主频由300MHZ降到了250MHZ。但据微软的人说只是调整整个主机的性能使各部更协调而已，并不是什么大问题。即使降到250MHZ其性能也是PS2等的三倍。另外主CPU的主频确定为733MHZ，以前的1G主频的传闻不确。虽然人们认为技术上对微软不是难事。

产地： XBOX将由微软的合作伙伴FLEXTRONICS在匈牙利和墨西哥的工厂生产。匈牙利的工厂负责向欧洲供货，墨西哥的工厂负责向美洲和亚洲供货。在发售后会考虑在日本设厂直接供应本地。匈牙利的总理还专门对此表示欢迎，说此举将为匈牙利创造5000个左右就业机会，并成为匈牙利最主要的"出口"产品之一（由此看来匈牙利的经济是不太好）。另外值得一提的是FLEXTRONICS是在新加坡注册的公司，在中国大陆也有很多工厂，希望能看到"国产"的XBOX。

售价： 人们最关心的，却还未公布。

发售日期： 北美和亚洲是2001年秋，欧洲是2002年春。

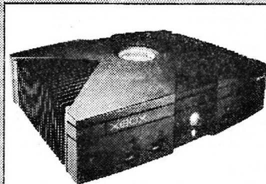
EA加入： 在经过一年艰苦的谈判之后，EA和微软终于达成协议：EA将为XBOX开发软件。首批十款将在XBOX发售半年内而上市。此举无疑为XBOX注入了一剂强心针。因为在美日的游戏开发商中，象CAPCOM，KONAMI，EIDOS等都是典型的骑墙派，每种主机都要掺和一下。只有EA和SQUARE两家最牛气，不大请得动。此次微软啃下EA这个硬骨头确实是一大胜利。

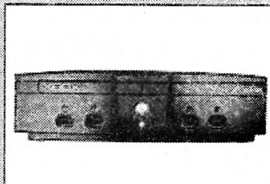
软件太多： 另外一个令人吃惊的消息是微软正在重新规划XBOX首发软件的阵容。据说是由于首发软件太多，微软正和各游戏公司谈判希望他们能把线拉长些，把一些游戏延长到第二批，第三批发售，免得游戏过多过滥。

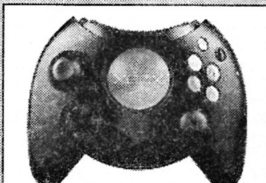
玩家着眼： XBOX设计之初曾采样咨询了5000名玩家的意见，询问他们的想法，需要什么样的功能，什么样的改进。象超长的手柄线就是玩家提出的建议之一。

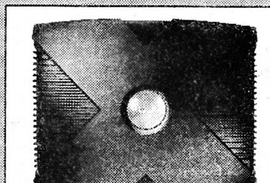
为何提前公布XBOX外形： 据人们估计，微软迫不及待地提前公布XBOX外形，也是看到PS2目前面临的困难，如供货不足等，引起玩家怨声载道。而乘虚而入提前公布XBOX，提前把气势搞起来，对微软来说自然是很有利。玩家在受到SONY不守承诺无法供货的伤害后也有见异思迁的倾向，XBOX此时第三者介入能够事半功倍。先公布外形，到5月E3展再破解XBOX价格的最后的悬念，到秋天发售，这一年的新闻事件是够紧凑的啊！

XBOX主机外型面面观









2001 年游戏业界大事预览

2001 年的游戏业界都有哪些计划安排呢？不用着急，让我们先试着归纳一下今年的业界时间表吧。

首先，第一个值得关注的是 3 月 21 日任天堂新掌机 GBA 的发售。由于 GB 曾创造过极为辉煌的业绩，所以作为 GB 后继机种的 GBA 同样受到了业界关注。而后 GAMECUBE 和 XBOX 将在今秋登场。不过它们首先会在 5 月份于美国洛杉机举办的电子娱乐展（通称 E3 展）上露面。在那里除了能看到大量对应软件外，还可以得知主机的售价。今后的市场份额之争也许就会从那时起初见端倪吧。软件方面，本刊将会对令人期待的新作进行连续报道。目前比较惹眼的将是 PS2 软件的日渐充实。

除此之外，网络游戏热是否会到来？大作的动向如何？世嘉为其它硬件提供软件将在何时？也将是这一年中引人关注的话题。



↑“最终幻想”电影版中惟妙惟肖的面部特写令人叫绝。

事　　件	时　　间	备　　注
PS2 软件“GT3”发售	2 月 15 日	号称是迄今为止将 PS2 机能发挥得最为充分的大作。由于采用了全面抗锯齿机能，画面效果出众，甚至可以描绘出因赛道上热空气对流而产生的扭曲画面。SCE 期盼“GT3”的出色表现能够一扫人们对于 PS2 性能的质疑。
32 位手掌机 GBA 发售	3 月 21 日	GBA 是和 GB 一样紧凑而轻便的便携机，它能够提供 1.5 倍于 GBC 的液晶显示屏和 32 位的 CPU，可以实现 4 台主机的同时对战。任天堂承诺，在 3 月 21 日会有超过 10 款软件随主机首发。
人气大作“樱大战 3”发售	3 月 22 日	“樱 3”是在日本玩家中期待度最高的 DC 游戏。游戏本身凭借着 DC 机能而大幅提升，而新人物的出现和新系统的导入也使游戏的魅力大增。
2001 年日本春季电玩展开幕	3 月 30 日～4 月 1 日	即将开幕的春季电玩展颇受业界关注。据说微软在展会上将正式公布日本厂商为 XBOX 开发的游戏和史克威尔加盟 XBOX 的消息。此外“FF10”等 PS2 大作也将露面发布。
2001 年美国 E3 大展开幕	5 月 17 日～5 月 19 日	本界 E3 大展的主题是“接触未来”，届时 XBOX 将确定发售日期和售价。而任天堂的 NGC 也极有可能在其间明确发售日期。加之 PS2 会以质、量兼备的软件进行造势，所以 E3 将是今年的焦点所在。
任天堂 GAMECUBE 日本首发	7 月	拥有令人期待的性能的任天堂新主机，与 GBA 互动将是她最有利的“武器”。
FF 电影版公映	今夏	“FF”电影版的推出是史克威尔迈向国际化的重要一步，尽管内容与“FF”无任何瓜葛，但凭借史克威尔的技术仍是让人分外期待。
“任天堂 SPACE WORLD”开幕	8 月	“任天堂 SPACE WORLD”是任天堂一年一度的自办制品展，而此次展会必会发布关于 NGC 的详细情报，另外，GBA 的新游戏相继公布也是焦点所在。
任天堂 GAMECUBE 登陆北美	今秋	任天堂的 N64 及 GB 系列都是北美非常畅销的主机，此次登陆北美是任重而道远。
PS2 白金大作 FF10 发售	年中	这是史克威尔在 PS2 上的重头戏，有关此游戏的详细内容请参看“游戏新闻眼”。
2001 年日本秋季电玩展开幕	9 月 20 日～9 月 22 日	在展会中将有大批新主机的游戏供玩家试玩，因此 XBOX 能否在被日本玩家所接受也可以在本届展会上初见端倪。
微软利器 XBOX 发售	今秋	微软的主机在全球同时发售，北美市场的反映值得关注，因为北美将是 XBOX 成败的关键。而经过大力宣传造势后在日本的首发也要看日本玩家的“脸色”了。
PS2 大作“合金装备 2”发售	预定年内	KONAMI 目前最有声势的重量级大作，PS2 版的游戏效果是否能如展示版一样出色则是期待者关注的所在。另外，XBOX 版也将于 PS2 版发售后不久面市。
PS2 大作“生化危机 4”发售	预定年内	PS2 版的最新作，剧情及效果都值得玩家期待。除 PS2 版外 CAPCOM 也将推出对应其他主机的版本。

注：部分事件的发生时间与备注为本刊预测，欲知详细内容还请读者留意今年“电软”的“游戏新闻眼”及“菜鸟通”的“菜鸟新闻爆”。

新 闻 短 波

■ DC版“星战”开发计划终止：Lucasarts日前宣布将取消DC版“Star Wars：Super Bomb and Racing”的开发计划，但是PC和PS2版仍将按计划在今年春夏之交推出，看来DC玩家又要失望了。

■ NAMCO准备为XBOX与GAMECUBE制作游戏：根据日本电玩杂志透露，日本多家知名游戏厂商都将采取“跨平台”制作游戏的发展方向，而一直被人们视为SCE左膀右臂的NAMCO也表示出对XBOX和NGC的浓厚兴趣。NAMCO游戏开发部部长原口洋一在接受采访时表示，今后他们将为更多的游戏主机制作游戏，尤其是在微软的XBOX与任天堂GAMECUBE发售后，NAMCO将根据每台主机的特性推出不同的软件。不过在这两台发售之前，NAMCO还是会把重心放在PS2软件的开发工作上。

■ PS2新作发布会召开：去年末SCEI在东京举办了一场名为“PlayStation 2 Party”的游戏发布会，一举公布了14款预计今年上半年发售的PS2大作。由于PS2软件难于开发，导致软件款数较少，因此这些游戏的表现颇受关注。关于14款作品的情况请留意下文。

■ GT赛车3：号称是迄今为止将PS2机能发挥得最为充分的大作。由于采用了全面抗锯齿机能，画面效果出众，甚至可以描绘出因赛道上热空气对流而产生的扭曲画面。SCE期盼“GT3”的出色表现能够一扫人们对于PS2性能的质疑。该作确定今年2月15日发售。

■ 随身玩伴2：在女性玩家中引起轰动，并荣获99年日本CESA大奖的宠物猫「井上多罗」，将与PS2玩家再次见面。除设定更具人性化外，游戏中3D多边型与实摄影片的完美结合也颇受关注。

■ Remote ON：一款新类型游戏，运用PS2无线遥控器，玩家能在虚拟的游戏空间中与他人交流，体验的交互乐趣。

■ 王牌空战4：在发布会上首次公开的大作，其超逼真的画面效果令人叹为观止。与前作相似，“王牌空战4”仍将加入“长期战役模式”和“假想机体”。预计2001年夏天发售。

■ 风之克罗诺亚2：以3D多边型描绘童话世界的人气续作，预计今年3月推出。

■ PaRa PaRa Paradise：在街机厅引起轰动的作品，有专用控制器配合发售，暂定今春推出。

■ 世界足球·胜利十一人5：享有极好口碑的足球游戏，其细腻的动作和多变的战术配合使在场观摩的玩家瞠目结舌。预定今年3月推出。

■ Z.O.E.：由“合金装备”原班人马开发的机器人对战游戏，具有同“新世纪福音战士”一样深奥的剧情。今年3月1日推出。

■ 合金装备 索利德2·自由之子：令人望穿双眼的大作，目前开发完成度仅为20%，预定今年内发售。体验版附带在“Z.O.E.”中于3月1日推出。

■ 鬼武者：由知名游戏制作人稻船敬二和硬实明、金城武合力制作的超级大作，游戏中充满了日本战国时期的气氛，系统经过一再修改及完善，CAPCOM自信能达到百万销量。预计今年1月25日推出。

■ 决战Ⅱ：大受好评的战略模拟游戏，这次游戏的舞台设定为中国的三国时代，刘备为了拯救被曹操掳走的爱人貂蝉，而率领同伴跟曹军对抗。虽然故事与历史不符，但游戏在制作上更加出色，将会出现500多人同屏大乱斗的场面。预定今年3月发售。

■ 电车GO！3通勤篇：著名系列的PS2最新作，不仅画面大幅提升，还收录了日本最新电车路线，并且加入真实时间制及天气变化，并有专用控制器发售。预计今年3月推出。

■ 怪物农场：在PS上热销的著名怪物养成游戏。利用PS2的机能制作出极为华丽细致的效果，游戏内容也更加丰富。

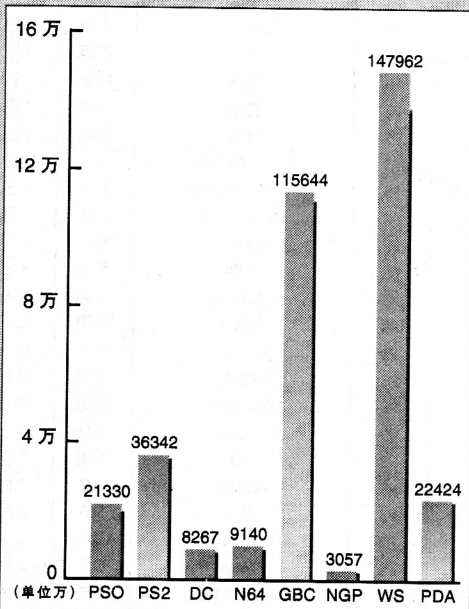
■ 车用PSone液晶屏幕登场：在本届于美国赌城拉斯维加斯举办的“消费电子展”中，美国游戏周边厂商Inter Act展示了对应PSone主机的车用液晶屏幕。该液晶屏幕预计于今春在北美率先发售，售价149美元。

■ PS2版“高达”销量喜人：BANDAI在2000年12月21日发售的第一款PS2游戏“机动战士高达”受到了日本玩家的热烈欢迎，在短短4

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机月间销量表

（统计时间11月20日～12月10日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

（统计时间11月13日～12月10日）

2000.11.13～11.19	2000.11.27～12.3
1.GB软件：占市场份额39.1%	1.PS软件：占市场份额75.9%
2.PS2软件：占市场份额28%	2.N64软件：占市场份额9.9%
3.N64软件：占市场份额17.7%	3.GB软件：占市场份额7.5%
5.PS2软件：占市场份额8.9%	4.PS2软件：占市场份额3.4%
6.DC软件：占市场份额5.6%	5.DC软件：占市场份额3.3%

2000.11.20～11.26	2000.12.4～12.10
1.GB软件：占市场份额30.6%	1.GB软件：占市场份额30.6%
2.PS软件：占市场份额25.9%	2.PS软件：占市场份额25.9%
3.PS2软件：占市场份额19.9%	3.PS2软件：占市场份额19.9%
4.N64软件：占市场份额15.6%	4.N64软件：占市场份额15.6%
5.DC软件：占市场份额8%	5.DC软件：占市场份额8.0%

- PSO：PS ONE，PS的便携式主机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY推出的128位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA推出的32位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的64位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的8位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK推出的16位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI推出的16位手掌机，包换WSC；
- PS PDA：POCKET STATION，SONY为PS推出的PDA。

天内已经销售了35万套，大大超出了BANDAI预想，估计到今年3月底总销量将突破50万套。为了趁热打铁，BANDAI还会在明年推出PS2版“机动战士高达·宇宙篇”，成为本作的结局篇。

■ “DQ7”出货量突破400万套：ENIX公司日前宣布，PS版RPG大作“勇者斗恶龙7”的累计出货量已经超过了400万套，在日本历代游戏累计出货量排行榜上位居第6位。

■ PC版“格兰蒂亚2”引弦待发：GAMEARTS日前宣布，曾在DC上发售的RPG大作“格兰蒂亚2”也将于近期推出PC版。该作的移植工作由韩国游戏厂商GAMESHOT负责。确切发售日不明。

■ 美版“梦幻之星网络版”发售日确定：SEGA美国分公司宣布，目前在日本引发网络对战热潮的DC大作“梦幻之星网络版”将在今年2月23日登陆北美。由于“梦”具有完善的网络功能，因而受到了玩家们的热烈期待。另有传闻说，虽然正式版尚未推出，但是日版“梦幻之星网络版”已流入北美市场，其短期销量甚至超过了美版的“NFL Gameday 2001”和“塞尔达传说·姆吉拉的假面”！

■微软开发符合东方玩家口味的RPG：微软游戏事业部副社长Ed Fries在接受采访时表示，目前微软正在开发多款符合东方玩家口味的RPG游戏，其中包括类似“塞尔达”的动作RPG和类似“最终幻想”的正统RPG，此外还有多款对应XBOX宽频网络的游戏正在精心制作中。

■ “VF－X”即将发布：SEGA AM2日前在官方网站上透露，利用新基板“NAOMI2”开发的神秘大作“VF－X”将在今年2月23日、24日举办的日本AM SHOW中正式公开。请各位VF迷留意后续报道。

■ 光荣发布“三国志”最新作：近日，KOEI正式对外公布了招牌游戏“三国志VIII”的最新消息。新作在强化视觉效果的同时，更加强调各角色之间的“人际关系”。以前那种练就神功即可觑觎天下、一统江湖的局面将被淡化。与其他武将义结金兰还是不共戴天将直接影响到游戏的进程及难度。“三国志VIII”也将搭载网络功能，但具体细节尚不得而知。游戏预计今年春天发售，售价未定。

■ “保镖”续作计划公开：据日刊“ファミ通”统计，去年末发售的PS2大作“保镖”在日本的首发销量为22万，成绩差强人意。而该游戏的制作人寺田贵司在接受采访时透露：“保镖”续作的开发工作已经纳入日程。“保镖2”的主角应该是那个有纹身的酷哥KOUN，游戏主要讲述他过去一段不为人知的经历。

■ “生化危机4”跨平台推出：日前，CAPCOM在美国拉斯维加斯举办的“Second Annual Gamers Day”发布会上透露，销量最大的恐怖系列游戏“生化危机”的第4代作品的开发工作非常顺利，有望在今年内率先登场PS2。不过为了分摊庞大的游戏开发费用，在PS2版“生化危机4”推出后，对应其它次世代主机的“生4”也将于2002年相继推出。

■ FF10主题歌演唱者确定：日本冲绳的民谣歌手Rikki将担任FF10主题歌的演唱。Rikki以演唱冲绳当地的“奄美民谣”而闻名，而同样来自冲绳的FF系列的作曲家植松伸夫也对她轻盈飘逸的嗓音颇为欣赏，因而最终选定民谣歌手Rikki为FF10主题歌的演唱者。

■ 最新PS2出货量统计：SCE日前表示，目前PS2在北美和日本的出货量已经分别达到了100万台和400万台。另外，在今年3月前SCE还将向英国提供40万台PS2，以满足当地玩家的需求。

■ 在微软推出XBOX时声称可以使用宽频网络对战，让不能上宽频网的玩家非常失望，但现在XBOX也将推出56K MODEM的附加套件，让窄频玩家也可以享受联机对战的乐趣。

■ 世嘉办公大楼遭法院查封！？：近年来，世嘉祸不单行，在连续4年财务赤字后，如今又陷入了一个更为尴尬的境地——由于两年前的一场涉嫌侵权的官司，世嘉本社的第2馆办公大楼已被东京地方法院勒令强制拍卖！到底SEGA办公大楼的命运如何，请读者收看“菜鸟通”总第2期中的详细报道。

■ GBA发售箭在弦上：根据日本经济新闻报道，任天堂即将于今年3月21日发售的全新掌机GBA，第一年的产量目标为2400万台。虽然产量并不能直接显示销售情况，但是仍然表明了GBA强大的生命力和能量。根据任天堂透露的消息，确定与GBA首发的软件已有7款：马里奥赛车Advance、滚滚欢乐球、F－ZERO FOR GBA、拿破仑战史（以上4款软件均由任天堂开发）、魔兽守护者、寂静岭、恶魔城·月轮（以上3款软件均由KONAMI开发）。预计到3月21日，随主机发售的软件将达到10款以上。另，GBA在北美的发售日期暂定为今年7月。

（本期“新闻眼”得到了编辑风林的大力协助，特此致谢！）

2001年2月新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
麻雀占卜～月亮上的女神们～	麻雀占いフォルトゥーナ～月の女神たち～	PS	AFIKET	TAB	1日
VALUE1500小欧的绘画逻辑3	value 1500 おーちゃんのお絵かきロジック3	PS	SUNSOFT	不明	1日
SPIKE图书馆4	スパイクライブラリー#004サイフォン・フィルター	PS	SPIKE	不明	1日
大江户风水因果定律 花火2	大江户风水因果律 花火2（廉价版）	PS	魔法	PUZ	1日
传中（廉价版）	キラーバス（廉价版）	PS	魔法	不明	1日
将棋最强 自己通（廉价版）	将棋最强 プロに学ぶ（廉价版）	PS	魔法	TAB	1日
王中王柏青哥帝王5	Best of the Best パチスロ帝王5～コングダム・スーパースターダスト・フライングモモンガ～	PS	MEDIA FACTIRY	TAB	1日
王中王柏青哥帝王6	Best of the Best パチスロ帝王6～カンフーレディー・バンバン・プレリュード2～	PS	MEDIA FACTORY	TAB	1日
普及版1500系列神宫寺三部曲合集	普及版1.500シリーズ！探侦神宫寺三郎 Early Collection 普及版	PS	MEDIA RING	AVG	1日
PANZER FRONT BIS	PANZER FRONT bis.	PS	NTAPLIN	SLG	8日
拉面桥	ラーメン桥トミコレ・ベスト	PS	不明	不明	8日
阿基亚初回生产限定版	アイシア初回生产限定版	PS	ATLUS	不明	22日
阿基亚20000个限定版	アイシア20000个限定デラックスパック	PS	ATLUS	不明	22日
超级生命1500系列SCREEN	SuperLite 1500 シリーズ Screen	PS	SEKESASI	不明	22日
超级生命1500系列布兰西的精灵	SuperLite 1500 シリーズフランベルジュの精灵	PS	SEKESASI	不明	22日
波鲁佛斯	ボルフォス	PS	NAMCO	不明	22日
GGS2000系列BMX	GGS2000 シリーズデイブミラフリースタイル BMX	PS	AKLIM	SLG	22日
SIMPLE 1500系列VOL 55褶子	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.55 THE ダーツ	PS	D3	不明	上旬
制作支票（廉价版）	チェックメイト（廉价版）	PS	ALDLON	SLG	2月
三国志III	三国志Ⅲ	PS	光荣	SLG	2月
三国志VII	三国志Ⅶ	PS	光荣	SLG	2月
私立凤凰学园2年纯情组	私立凤凰学园2年纯情组	PS	J WING	SLG	2月
带仓鼠出去玩	ハムスターのお出かけ	PS	NAXAT	SLG	2月
ONI零－复活	PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI零～复活～	PS	PANDORA BOX	RPG	2月

2001年2月新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
全明星 DDRGB	おはスタ Dance Dance Revolution GB	GB	KONAMI	SLG	8日
DDR GB3	Dance Dance Revolution GB3	GB	KONAMI	SLG	15日
没有分寸	ぽっぷんぽっぷ	GB	不明	不明	16日
肌肉番 GB3~新世纪生存者列传~	筋肉番付 GB3~新世纪サバイバル列传!~	GB	KONAMI	ACT	22日
巫术	ウィザードリィ	GB	ASCII	RPG	23日
巫术 II	ウィザードリィⅡ・リルガミンの遗产	GB	ASCII	RPG	23日
巫术 III	ウィザードリィⅢ・ダイヤモンドの骑士	GB	ASCII	RPG	23日
口袋之王	ポケットキング	GB	NAMCO	RPG	23日
超级口袋乒乓球	スーパーロボットピンボール	GB	MEDAI	SPG	23日
可笑的小狗冒险 GB	笑う犬の冒险 GB SILLY GO LUCKY!	GB	CAPCOM	不明	23日
胜负师传说 哲也 新宿天运篇	胜负师传说 哲也 新宿天运编	GB	ADENA	RPG	上旬
宠物系列 4 可爱的小猫	なかよしペットシリーズ④かわいい仔猫	GB	M D O	SLG	2月
你的区域	ギミックランド	GB	ALFA DREAMAST	不明	2月
神的战斗	コトバトル	GB	ALFA DREAMAST	不明	2月
羊皮武士	サムライキッド	GB	光荣	不明	2月
奇克奇克机器	チキチキマシン猛レース	GB	不明	不明	2月
露尼	ルーニーテューンズコレクターマーシャンクエスト	GB	不明	不明	2月
GB 口袋资料碟	ゲームボーイウォーズポケットタクティクス	GB	任天堂	ETC	2月
塞尔达传说 不思忆的果实 时空之章	ゼルダの传说ふしぎの木の实 时空の章	GB	任天堂	A・RPG	2月
塞尔达传说 不思忆的果实 大地之章	ゼルダの传说ふしぎの木の实 大地の章	GB	任天堂	A・RPG	2月
高尔夫	モバイルゴルフ	GB	任天堂	SPG	2月
梦的海盗团诞生(卡通版)	From TV animation ONE PIECE 梦のルフィ海贼团诞生!	GB	BANPULEST	不明	2月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
午夜俱乐部・暴走街头	MIDNIGHT CLUB	PS2	不明	不明	1日
GT 赛车 3 A-SPEC	グランツーリスモ 3A-spec	PS2	SCEI	RAC	15日
TSUGUNAI~偿还~	tsugunai~つぐない~	PS2	SCEI	RPG	22日
空战	空战	PS2	角川书店	SLG	22日
光速谷川将棋	光速谷川将棋	PS2	SATA	TAB	22日
决战 II	决战Ⅱ	PS2	光荣	SLG	下旬
LUNATIC DAWN TEMPEST	LUNATIC DAWN TEMPEST	PS2	ATDING	不明	2月
NBA 实况 2K1	NBA ライブ 2001	PS2	EA	SPG	2月
回忆的阴影	シャドウオブメモリーズ	PS2	KONAMI	SLG	2月
机甲兵团 J-凤凰的序章	机甲兵团 J-PHOENIX"序章篇"	PS2	TAKARA	SLG	2月
恐龙	DINOSAUR(ダイナソー)	PS2	UBI SOFT	ACT	2月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
心理游戏	ザ・心理ゲーム	DC	WIJIND	AVG	1日
CR 宝藏探险	ネッパチⅥ@VPACHI~CR お宝探检队~	DC	DAYKOK	不明	15日
飞空之舞 i	エアロダンシング i	DC	CRI	SLG	15日
超时空要塞 M3	マクロス M3	DC	翔泳社	STG	22日
超时空要塞 M3 角色设定 BOX	マクロス M3 キャンペーンリミテッド BOX	DC	翔泳社	STG	22日
MSR	MSR-METOROPOLIS STREET RACER-	DC	SEGA	RAC	22日
FISH EYES WIND	FISH EYES:Wild	DC	不明	不明	22日
西风狂诗曲	西风の狂诗曲(ラプソディー)	DC	SOFT MAX	RPG	2月
春雨晒日	春雨晒日	DC	NEC	SLG	2月
黄金之门 第3卷	エルドラドゲート第3巻	DC	CAPCOM	RPG	2月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
机动战士高达 Vol.SIDE7	机动战士ガンダム Vol.SIDE7	WS	BANDAI	SLG	1日
宇宙战舰大和号	宇宙战舰ヤマト	WS	BANDAI	SLG	上旬
SD 高达英雄传~骑士传说~	SD ガンダム英雄传~骑士传说~	WS	BANDAI	不明	2月
SD 高达英雄传~武者传说~	SD ガンダム英雄传~武者传说~	WS	BANDAI	不明	2月
黑冰之战斗	ダークアイズ~バトルゲート~	WS	BANDAI	不明	2月

中文名称	外文原名	机种	厂商	类型	发售日
回音三角洲	エコーデルタ	N64	任天堂	不明	2月
动物番长	动物番长	N64	任天堂	不明	2月

注:以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间,表格的最终统计时间为1月10日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

2000年排行榜年度大阅兵

以下排行是根据2000年全年的美年达中国电玩榜拟定的。其中厂商排名是依据厂商上榜游戏的款数得出的，游戏类型排行是依据上榜游戏的类型统计出的，机种排行是依据全年上榜游戏所属机种统计出。

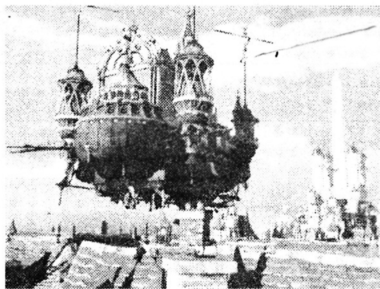
1	SQUARE	FF8、FF9、FF7、圣剑·玛娜传奇、PE、PE2、穿越时空、放浪冒险谭
2	KONAMI	合金装备、寂静岭、WE4、WE2000、WE3 FINAL 版
3	CAPCOM	生2、生3、恐龙危机、恐龙危机2
4	NAMCO	铁拳3、R4、宿命传说
4	SNK	KOF97、KOF98、KOF99
6	SCE	龙骑士传说、GT2
6	ENIX	北欧战神传、DQ7
7	KOEI	大航海时代4
7	BANPRESTO	超级机器人大战α

2000年度排行榜游戏厂商排名

根据表中显示史克威尔是2000年美年达电玩榜上的绝对霸主！上榜作品多达八款，是其它厂商的两倍之多！不仅体现了我国PS玩家对史氏的爱戴与支持，也证明了史氏作品质量上的上成。比如FF系列、PE系列等在日本极火的大作也都出现在了榜上，可见史氏作品不仅是对应日本市场，而在全世界都拥有广泛玩家。作为当前游戏的先锋厂商，史氏当之无愧。

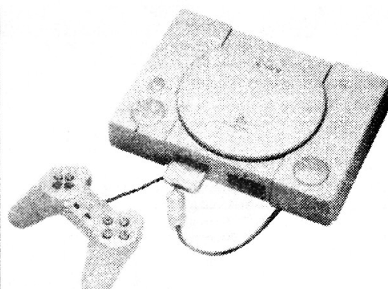
另外，从表中看来CAPCOM真的已是AVG霸王了！2000年上榜全部四部作品全是AVG！显然，这几年CAPCOM能够盈利也全托了“生化”的福了。而自家的另一主打格斗游戏竟然没有一款现身（跟DC主机在国内普及量不够有点关系）。反观SNK则全是KOF的天下（合金弹头2的移植推迟关系重大，不然必要再加一款）了，仅靠一款游戏支持能不垮吗？科乐美在大陆最为著名的足球系列也是毫不示弱，全五款同厂游戏竟占三款，而另外两款则已成为当今科乐美的主力代言游戏，人气极盛。南梦宫仅有三款，当然也是熟透了的那三个。其它最引人注目的则是十二期一口气上榜的ENIX的DQ7，能有那么多玩家支持它，令我颇感意外。问题是，它能坚持多长时间？

游戏类型排行	
1	RPG
2	AVG
3	FTG
4	SPG
5	SLG
5	RAC
7	ACT



↑RPG第一！看来我国玩家仍是比较偏好文字游戏，当然，也证明了玩家中对史克威尔比较倾心的仍是占大多数。而凭借“生化”的人气，AVG拿下了第二名，另外，科乐美的“寂静岭”也是人气指数颇高的游戏。

游戏机种排行	
1	PS
2	ARC
3	SS
4	DC
5	GB



↑从榜中我们可以了解到PS在我国玩家中的普及率有多高。相反，令我意外的是本应在我国人气强劲的GB却只能排在最后而已，真是事事难预料，只希望不是因为PS的CG将玩家的目光都吸引去了……

大奖得主、“射雕英雄”纷纷现身！GB“游戏王”震撼日本！

●这一期终于“摇”出了大奖的得主，可喜可贺。另外，本期也对去年全年的投票作了总结，玩家们最爱玩什么游戏一看便知。

●本期另一耀眼的游戏就是PS上的首部原创中文武侠RPG——“射雕英雄传”的登榜，第一次就冲上了十一名的位置。对于游戏本身而言，无论在各方面都要强于其它的武侠RPG（包括PC）。游戏一经推出，各地反映强烈，“GAME BAR”的评论如雪片般飞来，而且据目前情况看，大部分的玩家都是交口称赞，可见玩家对于中文游戏的支持。为此，栏目责编风林已经在“点评”栏目中开辟了关于“射雕”的大讨论，并且将进行连载（具体期数待定），对该游戏情有独钟的玩家不妨留意。

●日本期待榜方面，非常引人瞩目的就是两款“最终幻想”的登场，由此可见WSC的人气及史克威尔所起到的作用，应该说WSC的前途一片光明，至少是比较乐观的。

●不过，事事无绝对，就在WSC卖得热火朝天得时候，正如上一期编者说的，任天堂的杀手锏——“口袋妖怪·水晶”第一周销量达到了七十万份以上，不由得敬佩任天堂的厉害，这下，山内大爷又在笑着数钱吧？

●“水晶”厉害，还有更厉害的呢！科乐美的招牌卡片游戏“游戏王”的GB最新一集“游戏王4～最强决斗者”的第一周销量令人瞠目结舌，达到了一百二十二万份以上！这个数字在2000年全年也是少见的（除了那两个RPG），可以说“游戏王”的风潮是越刮越烈了。照目前的趋势看，超过二百万份易如反掌，尤其对于遭遇到强有力挑战的GB系掌机来说，犹如一针强心剂。恐怕，年末的大赢家非GB莫属了。



ボクと魔王

and king

ボ・ク=me Satan



我与魔王

说起魔王就是给人老大头目的印象，但是在这游戏中的魔王竟然意外的有人性而且幽默，说不定是个好家伙呢。



PlayStation®2 PS2

厂商：SCEJ　类型：RPG

发售日：2001年3月15日

责编/七支剑

老土的我与快乐的魔王结成梦幻般的搭档！

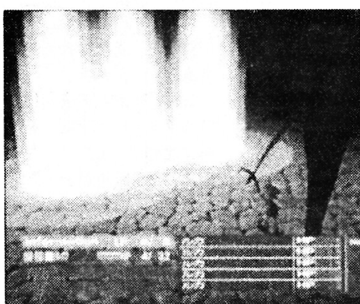
在一个充满幻想又抒情的世界里所发生的，有喜有悲的各式各样故事。PS2所呈现的美丽画面，现在就在这唾手可得的地方呈现在玩家的眼前，洋溢着丰富个性以及魅力的角色们，将在与以往RPG游戏完全不同的作品“我与魔王”中登场！以平凡的主角与征服世界的魔王搭档，将会展开怎样的冒险呢？



↑主角十分平凡，身在一人员众多的家族里面，被当成贡品献给魔王。这样的少年竟被选成征服世界的搭档！？

住在乡下，软弱而且影子很淡的少年——鲁卡。为了被怪物诅咒的妹妹而打开了可疑的封印之壶，竟然出现了大魔王的继承者魔王史丹！意外的，解救妹妹的代价，鲁卡的影子就变成了魔王的东西。这样，主角与魔王这对奇迹搭档，展开了打倒史丹以外的魔王之旅。

战斗的关键在于我与魔王的连携！



角色们同时的行动，可以称作乱斗的战斗场景。另一方面，成为影子的史丹，似乎是依照自我判断及心情任意参加战斗的样子。配合这个状况，说不定可以创出新的攻击方式！详细情况现在仍然不明。

遵照魔王的助言会使游戏变得轻松！？



随时与魔王一起行动的鲁卡（主角），可以藉由“影子按钮”呼唤出史丹（魔王）。被呼唤出的史丹会依照状况给予助言，甚至有时候会擅自出来说话，真是一位让人安心的冒险伙伴。

魔王史丹（随时随地都可以呼叫出来喔！）

以征服世界为目的，不知为何寄宿在不起眼的鲁卡的影子内的魔王。似乎自称大魔王的后继者……。本名叫做史丹利骇哈托力尼达多（好长的名字……）。





人物简介



主角鲁卡

因为奇妙的境遇，鲁卡与魔王一起出外展开冒险。因为这个原因，说不定可以改善鲁卡他老土又灰暗的个性也说不定……。



基斯林格

将一生献给研究怪物的学者（也是怪人），兴趣是剪脚趾甲。



箩莎莎

与史丹相遇，而使成为女勇者的道路掀起波澜。



玛尔琳

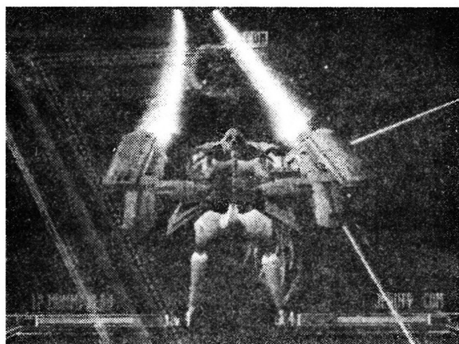
可以听到天之声心高气傲的公主。她与鲁卡的关系竟然是……！？



杰姆斯

只会在重要的地方神出鬼没地出现，史丹的忠实执事。也是鲁卡家族的一员！？





终结地带 Z.O.E

这部游戏是小岛秀夫的作品，即将面市。小岛秀夫凭借着“合金装备·索利德”而获得了好评，本游戏的出现完全是小岛一手“炒作”的，因而引起了玩家的广泛关注。这是部考验制作人及硬件的“试验作”，我们不妨看看招牌制作人是如何来“施放”PS2 硬件性能的。

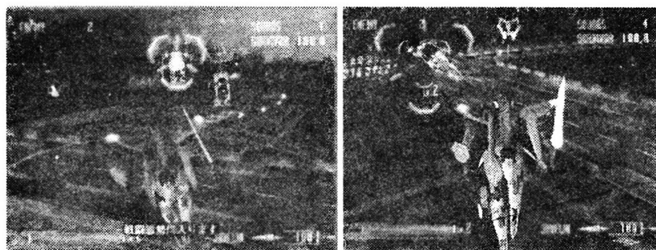
PS2 厂商:KONAMI 类型:STG 发售日：2001 年 3 月 1 日



↑这是游戏的包装，看上去很“科幻”，不知“合金 2”的体验版是否也一样会给人惊喜。

“Z.O.E”逐渐褪下神秘的面纱。这次就来介绍一下故事序盘的具体流程、为大家解说游戏的操作方法。

公开故事序盘的流程：游戏是从主角——雷奥(レオ)在军事设施的仓库搭乘人型兵器——杰弗迪(ジエフティ)开始。消灭掉侵入仓库的敌人并离开仓库时，会受到敌人大部队的突袭。而后，又马上迎战费雯拉（ヴァイオラ）搭乘的红莲（ネイト）。雷奥一边回避敌人的攻击一边砍杀……



对于这部游戏，先要熟悉操作！

锁定 在敌人成群出现时，若想狙击其中一架敌机，可按 L2 锁定敌人。再者，如果按 L1，就会变成解除锁定。在解除锁定的情况下逃到敌人的射程范围外，经过一定时间，就能摆脱敌人的追击。适合用来避免不必要的战斗。



视点变更 使用右模拟摇杆，可以变更杰弗迪飞行的方向。而且，在没有锁定时，可以用右摇杆锁定目标，再利用手动来攻击敌人。此时，如果瞄准器打开，就表示在射程之内；若关闭，则表示在射程之外。这个系统在游戏中经常使用。



区域移动 在选择画面选择“区域移动（エリァ）时，会移动到名为“世界舞台（クローパルステージ）”的场所。这里会映出殖民地内的所有舞台，可移动的舞台上空会出现入口指示。接触入口指示，就能在各舞台之间移动。

迎战中头目·风暴&救出莎比丝

杰弗迪取得飞行程序，飞向殖民地的上空。雷奥看到一片火海，发觉那是自己居住过的场所，迅速与杰弗迪一同前往。这是由名叫风暴（テソペスト）的巨大敌人搞的鬼。为了救出身在教会的青梅竹马——莎比丝（ヤルヴィス），而迎战风暴。原以为风暴也遭雷奥攻击击破的瞬间，它突然变成第 2 形态……

狙击 EPS 中继设施

综合情报的结果，唯有阻止殖民地上空的放电现象，才能顺利离开殖民地。因此，必须破坏商业地区 EPS 中继设施的活动。而有效的攻击方法只有 1 个。那就是，利用原始的武器狙击能量发生源。

汇集敌军的情报

杰弗迪搭乘的电脑——艾达（エイダ）下达汇集敌情报的指令。另一方面，莎比丝看到战火不断扩大，拜托雷奥帮助受敌人侵略的其他地区。该全力汇集情报，还是歼灭敌人呢?这个问题的答案，全看玩家的选择。

不如，再来了解一下系统

何谓驱动装置? 杰弗迪使用辅助武器需要名为“驱动装置（デバイスドライバ）”的程序。每种辅助武器都有驱动装置。驱动装置也是从服务区域处得到的。另外，弹药是从敌人和道具箱来获取的。

杰弗迪透过机能程序成长 机能程序可以追加和强化杰弗迪的能力。想要取得这种程序，必须前往在地图上名为“服务区域（ローカルサーバ）”的场所。不过，这个服务区域被密码锁住，若没有歼灭特定敌人并收集密码，就无法进入。

责编/风林



机甲之翼 2 GIGAWING2

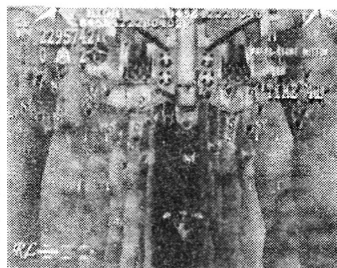
Dreamcast CAPCOM

CAPCOM 的最新作射击游戏"机甲之翼 2"，是先前在分数上首先达到"兆"位，引起广大射击游戏迷讨论的"机甲之翼"的续作。当然在本作里，以取得高分为主题而设计的系统仍然健在，而且其内容被强化，单位也由原来的"兆"升至"垓"。这一次的报导就以新角色以及游戏的系统为说明的中心。。

DC	厂商:CAPCOM	类型:STG
	发售日:2001.1.18	媒体:GD－ROM

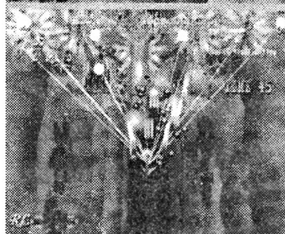
责编/七支剑

分数狂必看！影响高分争夺战的新系统秘密！

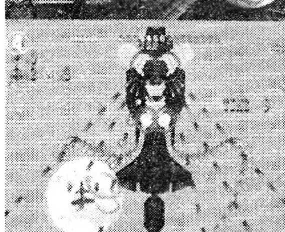


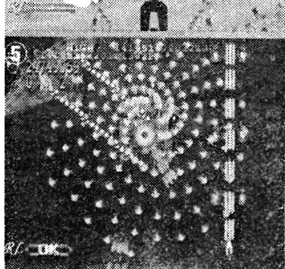
→画面虽然是传统的纵向卷轴，但是因为使用了 NAOMI 基板，可以看得出来有相当高水准的画面演出。





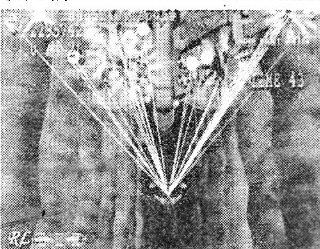






★崭新的攻击武器登场——两种不同的"反射屏"

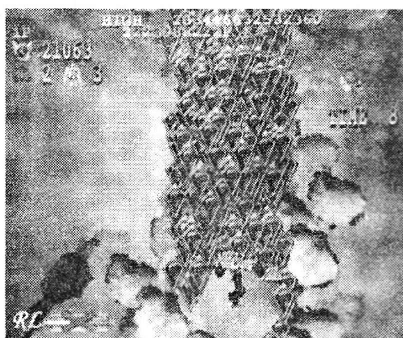
将敌人的子弹吸收后打回去，用以打倒敌人或是赚取道具以及奖金分数，这就是前作的关键"反射屏"。而在本作里除了这个之外，还多加了将敌方的子弹吸收之后，一口气以搜寻式镭射攻击画面内全体敌人的"反射屏镭射"。"镭射"比"反射屏"来的更具威力，在对付子弹特别多的首领战时，这个会特别派得上用场。



←反射屏镭射——这次就登场的武器，攻击力虽然很高，但是相对即使是打倒再多敌人也不会出现得分的道具。不过由于可以攻击画面内全体的敌人，对于初学者来说相当好用。

★★要达到 100000000000000000000 分所不可欠缺的——"道具爆发现象"

为了要获得前所未闻的"垓"(10 的 20 次方)位高分，这个"道具爆发现象"就是绝对不可欠缺的条件。而这个"道具爆发现象"的条件，是当画面上出现的"加倍得分"道具超过一定数量时便会发动，而取得道具所加算的倍率会变得更高！只要能拿到这个，想要打下高分成绩绝对不是难事！

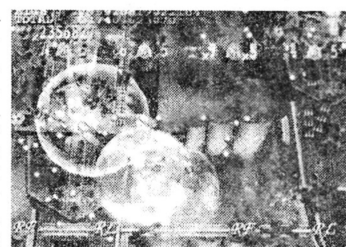


↑当大量的倍数得分道具出现在画面上时，就很容易引发所谓的"道具爆发现象"，这个可说是专为赚分狂型玩家所特设的系统。

"道具爆发现象"的流程

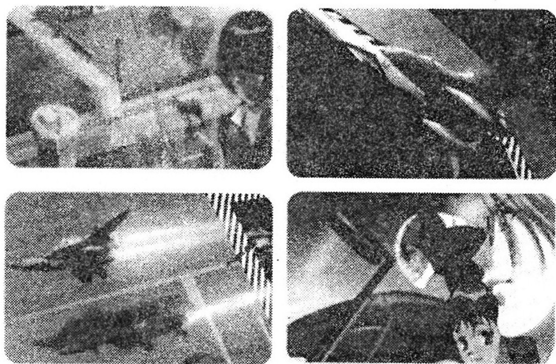
在这里特别为"道具爆发现象"作个解说。在左边画面中所使用的是"反射屏"的装备，条件之一就是让画面上出现大量的得分道具。不过如果依条件来说，镭射可能会更有效果。

★★★只有 DC 版才有的特色——史上最初的"四人大混战"模式！



→看来又是一款非常热闹的游戏。四个人在同一画面上一起游戏，这种混战的感觉是平常 1～2 个人玩时所无法体会的滋味。向自己挑战吧！

在 DC 版里，竟然有这个可以四个人一起玩的"四人模式"，这大概是射击游戏史上的创举了吧，可以说是带着打破以往射击游戏基本常识的味道。不管是多么强大的敌人，如果四个人同时攻击的话大概也撑不住吧。



超时空要塞 M3

MACROSS M3

DC 厂商:翔泳社 类型:STG 发售日:2001.2.22

责编/七支剑

美树本晴彦作画&板野一郎监督 2D和3D融合的序幕影片

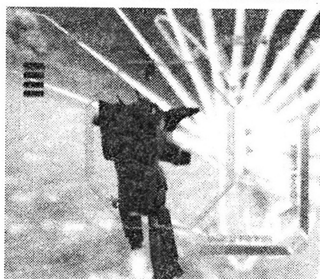
改造机体,勇敢应战!

此作采用组合系统。所谓的组合系统就是,在执行任务前用组合晶片来改造女神战士(バルキリー)的攻击力和回避率等能力。机体的基本性能(例如一次发射的飞弹数和速度)各不相同,若能活用这个组合系统,也许能弥补各机能的缺点。再者,战斗效用愈大的晶片会消耗愈多的组合空间。换句话说,有某些晶片并不适用于序盘机体。活用组合系统,改造机体吧!



←超时空要塞系列最新影像『M3』的序幕影片终于公开。欣赏马克斯(マックス)、米莉亚(ミリア)和莫雅(モアラミア)等人的英姿吧!

SKY AREA



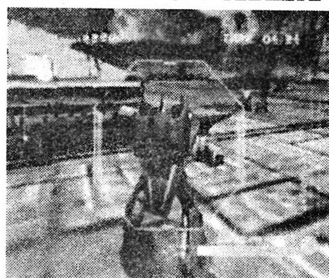
←正因是原班人马齐聚,所以板野特有的弹幕镜头也忠实地再现。

LAND AREA



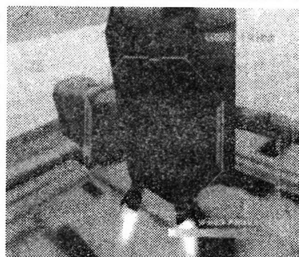
↑地上战的舞台,不需要担任敌飞机的轰炸。

CLOSURE SPACE AREA



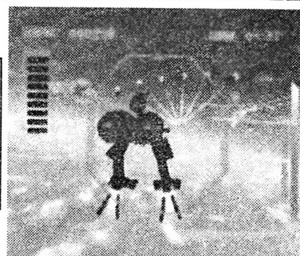
→在箱子似的封闭空间中执行任务。以遮蔽物为盾,击破敌机吧!

BATTLE STAGE



→除了要破坏机器人和炮台,还要攻击建筑物。

此作准备了各式各样的舞台,玩家可以充分活用会变形成战机形态(ファイター)、机动形态(ガヴォーク)和人型形态(バトロイド)的女神战士。各舞台的任务多彩多姿,除了全方位的空中战和宇宙空间战之外,还有潜入敌基地进行击破、在狭窄溪谷这种有限空间突进的任务。



←敌机组队飞行时,正是攻击的最佳机会。

SPACE AREA



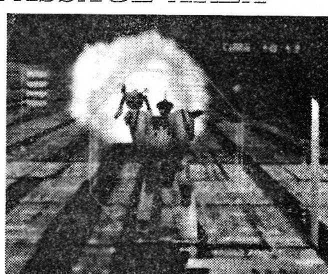
←在广大的宇宙空间展开轰轰烈烈的空战。不愧是『超时空要塞』。

VALLEY AREA



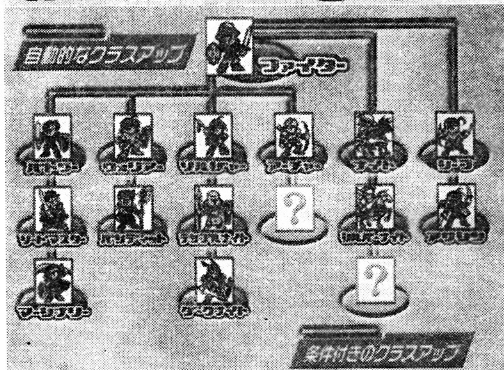
↑击破分布在狭长溪谷的炮台和敌机,积极前进。

PASSAGE AREA



→这是在男族巨大军事基地内的任务。最好用雷达进行警戒,以免遭到前后夹攻。

GAME BOY. COLOR





namco 口袋国王



GBC	厂商:NAMCO	类型:SLG
	发售日:2001.2.23	媒体:卡带

责编/七支剑

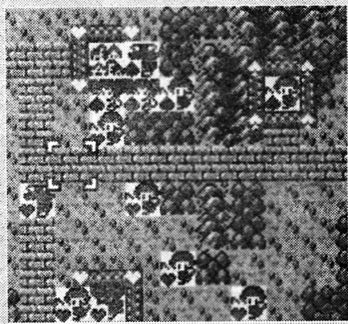
150种以上的兵种登场，并且可以让你享受到培养兵种升级乐趣的战略模拟游戏新作发表！

编出最强的怪兽军团吧！

这款游戏，基本上是继承NAMCO在88年曾于红白机上大受好评的战略游戏"万王之王"的系统与世界观，简单的说，就是玩家给予各部队指示，以将魔王军击破为目标。而为了获得战斗的胜利，"职业提升"自然是绝对不可缺少的系统。善用这两个系统强化自己的兵种，并在每一关获得新的怪兽吧！

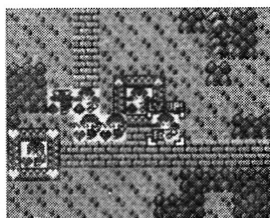


←一队最多可以带着三个单位的兵种行动，不妨依照攻击力或是移动力等方面作组合上的变化吧！



为了打倒魔王军而展开旅程的勇者们

游戏最主要的模式是一边进行故事一边过关斩将的"英雄记行模式"。某天主角艾尔力克和伙伴们一起到遗迹去探险，而第二天当艾尔力克才刚刚离开村子时，村子与遗迹马上就遭到魔王军的侵略，变成一片废墟，伙伴们也全失踪了……。于是艾尔力克与奇妙的生物普克儿一起以打倒魔王军为目标踏上了旅程。



召唤战士或是怪物与敌人进行战斗！

战斗的流程基本上是以敌我双方交替行动的"回合制"来进行的，而在地图上首先就是先把要配置的怪物或是士兵以召唤的方式呼叫出来并予以配置。召唤战士或怪物都会消耗MP，而MP的回复量则是取决于占领的城镇数量。所以要不断地占领城镇才能维持生产喔。至于过关条件则因舞台而异。



↑随着冒险的进行，像有毒的流砂河或是像沙漠、冰河这种通行困难的地形也会渐渐增多。

游戏的流程

★召唤兵种 玩家担任指挥全军的"君主"，在自己的城堡神殿选出要召唤的兵种后将之召唤出至地图上，不过会依照兵种的强弱不同，所消耗的MP也有程度上的差别。把握住兵种的特性与舞台的地形特征之后来进行召唤布阵的工作。

★给各单位下指示 当兵种单位被召唤至地图上后，接着就是给予移动或是攻击的指示，结束之后就是轮到敌人的行动了。而由于各兵种的移动力是固定的，因此让强力的兵种单位在最前线担任守卫工作，然后再召唤新的兵种单位投入战场。

★战斗&占领城镇 在移动中若和敌人接触，就会进入战斗画面。不过战士本身是以AI方式进行，玩家只能给予兵种大致的战略指示。而当把兵种单位配置在村庄城镇上时会自动回复，不过要注意的是这还是会耗费MP的哦。

★达到胜利条件 在"英雄记行模式"里，要达成过关的条件大多是"制压敌方指挥官所在的城堡"之类的状况比较多。胜利条件会在每关的一开始就有提示，将敌方的主力歼灭，以战士来提升各兵种的经验值，最后以制压敌方的大本营为目标！





怪兽便利屋

モンスターブリード

享受育成的喜悦与战斗的乐趣

培育小怪兽成为强大怪兽，并展开激烈的战斗……距离第一次报导已经2年的"怪兽便利屋"，终于已经到达完成阶段了。这一期我们将以最新的游戏画面来为大家作完整的介绍！

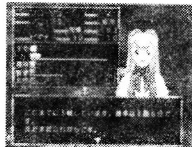
责编/七支剑

DC 厂商:NEC IC 类型:SLG 发售日:今冬预定 媒体:GD-ROM

与惹人怜又有点呆呆的少女相遇之后 开始了落魄又充实的训练士生活



↑假日才举办的大会。如果不符合资格就无法参加喔！



游戏的主角葛拉多·艾，在一个名叫雷迪欧的乡下小镇，经营一间训练以及培育被称为"守护神"的怪兽之怪兽便利屋。而这个故事，就随着一个女孩的到访揭开了序幕。不知何时开始，这个名叫缪的女孩成了艾的助手，开始了两个人的怪兽育成生活……。

以一周循环为基础，玩家一天可以实行一个指令，而所能实行的指令会受日子限制。星期一～五以育成为主，星期六买东西，星期日是唯一能参加比赛的一天。玩家在每周开始前就必须决定大致行程，确认计划实行的项目内容。要当个称职的训练士就要有事先计划的能力喔。

平日 育成怪兽让便利屋生意兴隆

主角所经营的便利屋，是接受街坊的工作委托，并利用育成的怪兽来完成工作的内容。能够安全的完成工作只能依赖怪兽的能力而已，所以平常锻练怪物的能力是很重要的。而怪物的能力可以藉由平常的训练来增加，如此一来才能够提高完成委托的成功率。

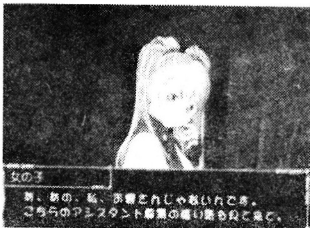
怪物的所有能力数值

怪物的能力在状态画面下全部看得到。能力值分为五种，各个数值都有其代表的意义。这些能力数值不但与任务成功率有很大的关系，也是训练与战斗能否成功的关键。所以越高越好。这里先介绍"身体"部分的能力数值，此外还有"精神"部分和隐藏数值喔！



周末 上街去购买饵食与道具

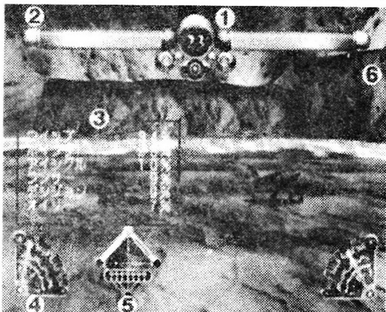
主角所居住的雷迪欧镇相当流行饲育怪物，所以贩卖着相当多育成所需的道具。所以不从事训练的周末，重要的目的之一就是购买物品。特别是怪物的饵食、或是调整怪物状态的药等道具。



有点呆呆的？个性外向开朗，但是却知识两方面辅助主角。种饲育执照，从技术与当助手的女孩。拥有两访，自愿留在主角身边←一个下着雨的日子到

假日 在互相竞争怪物力量的大会上提高名声吧

怪物之间互相进行战斗，纯粹竞争强度，被称为"大会"的活动。这个大会，在每个星期日都会展开，如果满足参赛资格的话，谁都可以自由参加。虽然参加比赛必须付出一点钱，但是得到好成绩就可以得到高额赏金或是奖品喔，一定要挑战看看！



↓战斗画面的看法

1	计时器	决定战斗的限制时间，所表示的数值是剩下的时间。变成0的时候战斗会强制结束，进入胜负判定。
2	体力计量	表示剩下体力的计量。以100%来显示，所以最大体力值越高，受到损伤时所减少的计量会越少。
3	特技表列	从习得的技巧中，显示使用频率最高的6个。而使用率会对应战斗中所给予的指示的变化。
4	动作计量	表示到达下次动作所需时间。按时间的经过指针会向上移动，计量全满时就会出现特技列表，依使用率施展技巧。
5	角色视窗	表示给予怪物的指示以及怪物状态。战斗中，这个视窗的标志可以上下左右的移动，可以下达HIT或SHOW等命令。
6	状态视窗	表示怪兽此时的特殊状态。文字是显示特效种类，→符号是显示能力值的增减．有时效限制的特效会有沙漏表示时间。

亚历山大战记

亚历山大战记是即将在DC上推出的一款十分优秀的即时战略游戏，在游戏中玩家要扮演历史上赫赫有名的亚历山大大帝，去打倒一个个敌人，最终建立起横跨欧亚的庞大帝国。好！现在就先一起去体验一下那统帅三军，驰骋沙场的感觉吧！！

DC 厂商：娱乐工厂 类型：SLG 发售日：2001内

责编/WP

故事背景

公元前338年，身为希腊小国马其顿国王的菲力浦2世，以统一希腊为目标组成了科林斯托同盟。凡是加入的都市都保障其自治与自由。希腊的都市群在民主与和平之下合而为一，长年的战乱时代终于到了结束的时刻。而在这件事过后的十几年间，菲力浦2世的王妃，也是秘密宗教巫女的欧琳碧亚斯接到了神的启示。"在不久的将来诞生的自己的孩子，会成为使世界毁灭的破坏的魔王"……虽然是非常不吉利的启示，不过欧琳碧亚斯十分高兴。公元前356年，命运的王子诞生了。他的名字叫做"亚历山大"！

亚历山大

亚历山大是马其顿王国的王子。拜师于亚里士多德，文武双全。他有超群的剑术、智慧和无与伦比的魅力。他的强大无人能及，自幼背负着成为伟大人物的命运，即位仅13年就建立起了一个横跨亚欧大陆的庞大帝国。虽然他的父亲——菲力浦2世也是个统治希腊的君王，但亚历山大却是青出于蓝而更胜于蓝，将他父亲统治的领土扩大了50倍，人口增长了近20倍。在亚历山大统治期间最值得一提的是，各种文化、思想之间可以自由的交流。和许多靠战争来扩张领土的霸主不同的是，他不仅对征服国的思想非常宽容，还将波斯的统治构造运用于自己的统治中。而且，鼓励己军士兵和被征服国的女性结婚，重视各地域之间的交流。从这些例子不难看出，他是擅长治理国家的"帝国建筑家"而并非普通的侵略者。所以被后世誉为"亚历山大大帝"！

菲黛斯缇欧

跟亚历山大一起长大，被称为是『另一位亚历山大』。平时是一位温柔文静的漂亮女孩，但一旦上了战场就变成一位勇敢的战士。史实记载是男性。

菲洛塔斯

马其顿元老—帕莫尼欧的儿子。以骑兵身份跟随亚历山大左右。对亚历山大保持绝对的忠诚，就算为他而死也在所不惜。

严谨的游戏系统

1、故事影片

此作的故事是由章节构成的，每章开头都是由美丽CG构成的序幕，很有看头。再者，故事的发展会随着亚历山大的行为（即玩家的行动）而改变，依照自己的心情来行事吧。



↑身穿战铠的亚历山大更加勇猛、威武，给人一种无法抗拒的威严感！

2、作战会议

战斗前，必须先召开军事会议。主要是侦察敌军动向，掌握敌人在战场上布置陷阱的位置，确认敌人的阵形，对自己的部队下达各种命令。部下可能会随时报告战况和重要情报，分析情报，以此来制定战略。



↑依据部下提供的情报来掌握战况，以便制定最有效的战略战术。

3、编成部队

军事会议后，要编成参加战斗的部队。在编成时，必须决定部队领袖要率领什么样的部队（例如弓兵和方阵兵）。各部队的性质由构成小队的兵种和指挥该部队的将领来决定。在编成时，也可以借用药物等物品来强化部队。





↑对士兵使用药物，可以使士兵的外貌和能力产生巨大的变化，这就是"改体神化"。

4、战斗

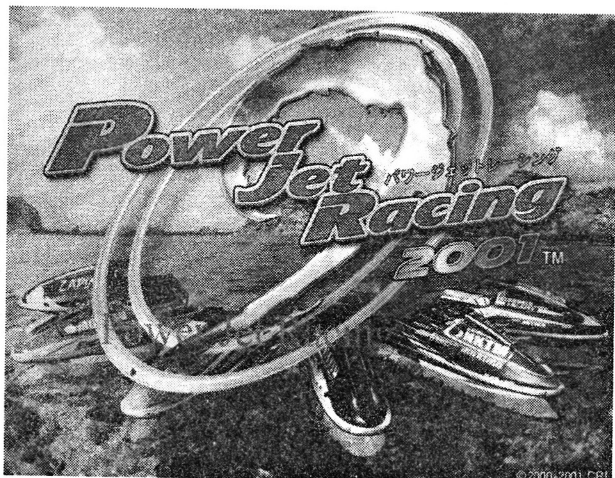
终于要和敌人来一决胜负了。己方部队是依照军事会议上制定的作战方案来各自展开行动的。玩家可以通过传令兵来指挥各部队。由于战场的情况瞬息万变，所以要时刻掌握整个战局，并根据形势对各个部队下达正确的指示。



↑战斗终于打响了，排好阵形，让敌人领教我们强大阵形的威力吧！！

闯关族的家趣味问答选择题答案：

1.A 2.B 3.B 4.C
5.C 6.A 7.A 8.B



水上摩托 2001

向来就推出一些相当不同风格的CSK公司总合研究所（简称CRI）这次又在DC主机上开发出这款"水上摩托2001"游戏，除了将水上摩托车的动作表现得淋漓尽致外，同时还可以享受高速所带来的刺激。"水上摩托2001"这款游戏，藉由乘坐强力的喷射水上摩托车，在海上、河川等所有水面上飞奔，体验全新感觉的水上竞赛游戏。在水面上极速爆走的电铁型跑车所带来的速度感，这可是与以往在柏油路以及泥土上竞赛的赛车游戏完全不同的感受。水中竞赛绝对可以带给所有玩家无法言语的顺畅痛快感。

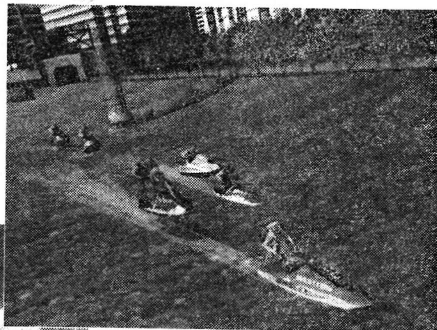
DC 厂商：CRI 类型：RCG 发售日：2001年预售

责编/WP

乘风破浪水上最快的传奇!!
体验"水上"所带来的魔力!!

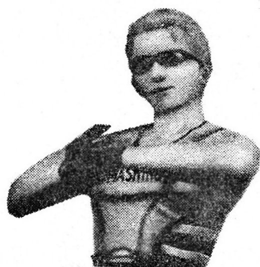
本作品成功地呈现出在DC主机上很少被重视的"水"的多变表情。在阳光下闪闪发亮平静的南国海洋、像生物般恣意地在海面上婆娑起舞的波浪、虽然不大但是脾气不小的激流、从天外天飞扑下来的瀑布等等，一下子让玩家心动、一下子让玩家心酸，这么多彩多姿的"水"的动作以及表情、样子，完完全全地呈现在玩家的眼前。最重要的一点，本游戏并不会像以往的竞赛游戏般，只要找到一条最适合的路线，之后就只要遵循这个感觉行驶就好。由于"水"这项不确定因素，所以必须随时注意波浪的动向以及海水的流动，适时调整相对应的状况。这么逼真的"水"，让游戏更加值得一玩再玩。

↓MAX一个精彩的转向，在他身后是摩托所划出的一道水浪。这真是力与美的完美结合啊！



↑六位选手互相追逐，在这种情况下制作人员充分发挥了DC的机能，把水上摩托划过水面时所产生的波纹细腻的表现了出来。光是这画面已经让玩家充分的体会到了这项运动的美！

各具特色的六位主角



RYAN

RYAN看起来好像是个主人公。性能方面自然也属于平均型并且速度较高。



KATE

KATE是速度很高的姐姐型，但是控制性比较低这是致命弱点，属上级者使用。



SPIKE

SPIKE看起来充满虚无感的SPIKE，却是个谨慎驾驶者，他拥有最强的控制能力，然而其它性能却····



YUKI

YUKI是个日本女子，然而她却拥有最高的加速性能与卓越的控制能力，是个非常好用的选手。



MAX

MAX体形巨大的MAX是标准的力量型选手。拥有最高的速度，和很高的安定性。可以安心使用！



MATT

脸上帖着创口贴，充满斗志的MATT，看来也是主角型的选手，各项能力相对来说是比较平均的，其中在速度与加速能力方面充满自信。

Power Jet Racing

水上摩托车这项运动，虽然可以享受一般赛车所无法比拟的乐趣，但是实际上在高速的撞击下，水面可是比水泥的硬度高上好几倍，再加上捉摸不定的海浪，而且根本没有“刹车”这个名词，所以是一项安全配备要求相当严格的运动。如果无法实际去体会水上摩托车乐趣的人，本款游戏一定可以让你神游在无限宽广的大海上，而且不用担心会翻船或发生什么意外。

游戏中还有其他各种模式



其他还有能让玩家学习水上摩托车骑乘技巧的模式收录於游戏内。如此一来即使是不擅长赛车游戏的玩家应该也能安心吧!?

转战各大战场!目标是优胜 CHAMPION SHIPS



这个模式是在全世界7个都市中准备的13条路线中与5位对手们竞争的模式。只要能够进入第一次预赛所规定的名次内，就能晋级到下次的预选，第一次与第二次预选各有四关，决赛则有五关，采用计点式来决定总冠军。称霸全部的路线以完全胜利为目标吧!

与朋友们在分割的画面中对战 VS BATTLE

在这个模式下，可以利用画面的上下分割达到两人同乐的目的。与朋友彼此互相竞争，享受因波浪而变更的行驶线与逼近眼前的障碍物所产生的刺激感。磨练自己的技巧与朋友一决胜负!

各种华丽的技巧

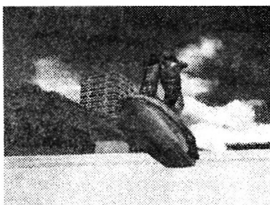
抓准时机，从跳台上跃起



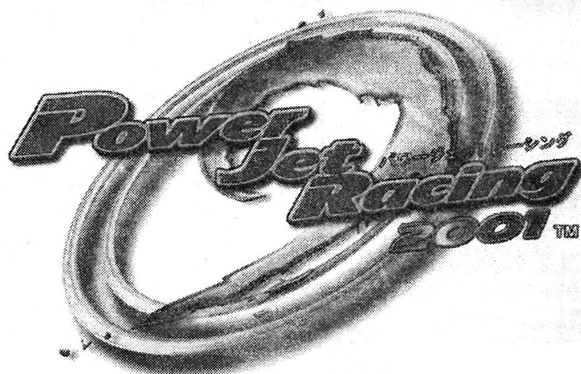
↑比赛路线上随处可见跳台的设置。在跳台前一口气加速跳过吧!

在这款游戏中并不是光想着要早点到达终点就能获得胜利。在各个路线上都设有跳台，可以利用这些跳台来表演一些花式技巧。虽然表演这些花式技巧会浪费一些时间，不过残余时间却会增加。积极地展现技巧来取得胜利吧。

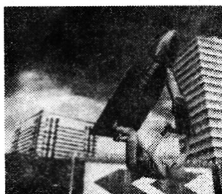
BUNNY HOP



在水上行驶中，大幅摇动身体使机体跳离水面的花式技巧。其实这个动作还能用来躲避比赛路线上的障碍物，用途十分广泛。要是能熟练使用这个技巧对比赛十分有帮助。

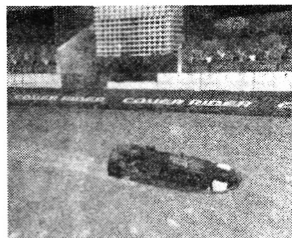


LOOP



离开跳台的同时将车头朝前或朝后方回转的花式技巧。在滑雪板运动中也有类似的动作。可是在水上摩托车上使出会由于惯性与机体的重量使得着水的时机十分难计算。

BARREL ROLL



这是在跳跃后将机体向右或是向左做出像钻头般回转的动作。这招失败时会使时间大幅的损失，最好在能抓准时机后再挑战。也能和LOOP的动作混合起来，技巧熟练的话就能大幅的增加时间。

SUB MARINE



跳跃中将身体重心倾向前方压低车头，如同游泳的“跳水”姿势一般让整个车体潜入水中。游戏似乎有使用这个技巧才能发现的捷径，是一样必须学会的技巧。

两条初学者适用的路线

BANHTTAN：波浪不是很大，弯道也十分的缓和，应该不算是一条复杂的比赛路线。首先从熟悉这条路线的操作开始。

MANHATTAN：穿梭于纽约·曼哈顿的摩天楼间，自由女神悠然地站立在运河的彼方。纽约，真令人兴奋!



滑雪板风云——极速王

PS2 厂商:UEP SYSTEM 类型:SPG 发售日:2000年12月

责编/WP

主题是成为究极的滑雪板高手



YAGG拥有超凡的跳跃能力，可以在重视特技的半圆形通道场地(U型管)上获得很高的分数。属于万能型的滑雪板高手，不论什么样的赛道都难不倒他。他的梦想是成为世界第一的滑雪板高手，并且征服所有高难动作！

秀出劲爆特技！



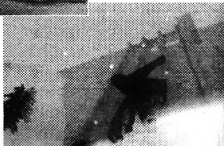
这是以宽阔大自然为舞台，可在高自由度原野体验滑雪板乐趣的运动游戏。除了追加天气变化和时间变化这2种新要素之外，变得更高竿的特技和独创特技也比以前更富临场感，每位玩家都将有亲历其境的感觉。

天气时间千变万化！

忠实呈现晴天、阴天、浓雾、暴风雪等千变万化的山地气候。而且，追加早上、下午和黑夜等3个时间概念，舞台会随着时间不同而显现不同风貌。每次游戏都能有不同的乐趣和气氛，值得一玩再玩。



←远方出现了极光，深夜滑雪的感觉无与伦比！



→飞舞的雪花、被滑雪板所甩起的积雪，都真实的再现！

留意最新服装和滑雪板



在游戏中登场的服装和滑雪板，预定采用目前最流行的14个人气品牌。由于2000年出了许多新款，实际玩滑雪板的人，也值得注意。

←各式各样漂亮的衣服给人以一种时尚的感觉，再加上极具个性的角色，这款游戏简直就成了一个绚丽的时装舞台！

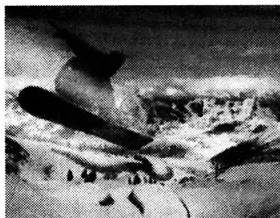
巧妙秀出独创特技！

这个系列的醍醐味在于五花八门的特技。在此作，除了系列前作固有的丰富特技依旧健在之外，还能组合真实存在的高度特技和各角色的独特动作，秀出独创特技。每位角色的独创特技各不相同，唯一的共通点是每项特技都充分流露角色的个性。积极秀出这些超华丽且超魄力的特技，取得"极速王"的称号吧！

→跃起后一个漂亮的侧抓板，如此精湛的技术都是苦练得来的成果。



←U型管可以说是雪地极限运动里最具观赏性的几个项目之一。



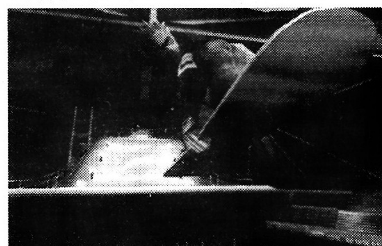
↓从悬崖绝壁上高高跃起，亲身体验到那种挣脱地球引力的感觉吧！

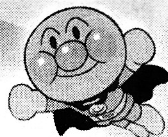


↑从高高的山坡上飞速冲下，那种飞翔的感觉无法用语言来形容！



→玩家在熟练掌握了操作系统后可以自由组合成许多自创的动作。









超级机器人大战α

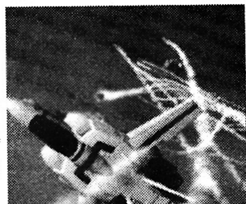
这回除了要补完ROUND1之外，另有熟练度增加的条件(ROUND2)向大家倾情奉献，黄金莱因全力支持。

PS 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 发售日:2000.5.25 媒体:CD－ROM

全部隐藏机体 补完 ROUND 1

迷彩ビルバイン

1.第20话「决战、第二新东京市」结束后选择「EVA贰号机输送舰队と合流する」;2.第41话「バイバイ・マルス」结束后选择「ゴラオン队」;3.第43话「静止した暗の中で」让ショウ把バーン击坠;4.第50话「ヴァリアブル・フォーメーション」选择「グラン・ガラン队」;5.第53话「クロス・ファイト」后得到。熟练度条件:熟练度达到45。



⊕イングラム(隐藏人物)

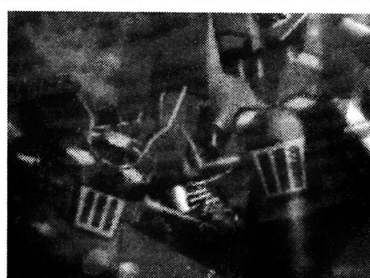
最后一话「この星の明日のために」让リュウセイ驾驶合体后的SRX说得イングラム。但前提是在以前的关中击落过他一次才可以说得!

熟练度增加条件 ROUND 2

各章节标题	游戏章节	达成条件及结果
「バニシング・トルーパー」	真实第1话	选择「基本的な战斗方法を确认しない」+1
「黑いガンダム」	真实第2话	2回合内到达ガンダムMK－Ⅱ处 +1
「ホワイトベース救出」	真实第3话	选择「出击せずに样子を见る」+1
「死神と呼ばれたG」	真实第4话	让カミーユ说得エマ +1
「ジオンの亡灵」	真实第5话	7回合内击坠マ＝クベ驾驶的ザンジバル +1
「钢铁のコクピット」	超级第1话	选择「基本的な战斗方法を确认しない」+1
「マジンガーZ绝体绝命」	超级第2话	マジンガーZ以分离状态过关 +1
「ゲッターチーム出击せよ!」	超级第3话	让ゲッター1和バド发生战斗、ゲッター2和ザイ发生战斗、ゲッター3和ズー发生战斗 +1 否则 －1
「ジオン再临」	超级第4话	3回合内击坠黑色三连星或マ＝クベ +1
「アーガマ击坠命令」	超级第6话	选择「敌だと思う」+1
「出击！その名はジャイアント・ロボ」	共同第8话	选择「甲儿达と一绪にいく」+1
「未知なる灾い」	真实第9话	过关后选择「ジャブローに向かう」或「南アタリア岛に向かう」路线。
「风を 呼ぶ者」	超级第9话	过关后选择进入不同路线。「ジャブローに向かう」
「白いモビルスーツ」(ジャブロー路线)	共同第11话	击坠メッチェ +1
「翼を持ったガンダム」(ジャブロー路线)	共同第13话	击坠ヴィレッタ +1「南アタリア岛に向かう」
「目觉めよ、勇者」(南アタリア路线)	共同第10话	选择「こっそり出击する」+1
「ガンダム强夺」(南アタリア路线)	共同第11话	把ガトー驾驶的GP02A的HP打到一半 +1
「野望の男」(南アタリア路线)	共同第12话	击坠ガトー +1、击坠シーマ +1
「父との约束」	共同第14话	5回合内敌全灭 +1
「使徒、袭来」	共同第15话	选择「命令があり次第、出击する」+1
「GR对GR2」	共同第17话	击坠ゴーゴン大公 +1

关卡	话数	条件
「ゼータの鼓动」	真实第 18 话	选择「ファを出击させない」+1
「第二次直上会战」	真实第 19 话	选择「ロンド=ベルに救援を要请しない」+1
「红い稻妻?空飞ぶマジンガー」	超级第 18 话	选择「グルンガスト贰式の整备を赖む」+1
「决战、第 2 新东京都市」	共同第 20 话	EVA 攻击第 5 使徒ラミエル前,除ラミエル外敌全灭 +1
「兽を越え、人を超え、いでよ神の战士」(极东地区路线)	超级第 21 话	选择「甲府市へ向かう」+1 击坠シャピロ +1 击坠ヴィレッタ +1
「マジンガーZ 对暗黑大将军」(极东地区路线)	超级第 23 话	击坠ダンテ +1 击坠暗黑大将军 +1
「ボルテス起死回生」(极东地区路线)	真实第 24 话	选择「ボルト・クルーザーを优先する」+1
「ホンコンシティ」(リガ・ミリティア路线)	真实第 21 话	选择「发进用カタパルト付近を探す」+1
「ガンダム、星の海へ」(リガ・ミリティア路线)	真实第 22 话	选择「训练に出る」+1 击坠シーマ +1
「始动ダブルゼータ」(リガ・ミリティア路线)	真实第 23 话	3 回合内ジュドー回到母舰 +1 3 回合内ジュドー没有回到母舰 -1
「ソロモンの恶梦」(リガ・ミリティア路线)	超级第 24 话	2 回合内击坠ガトー +1

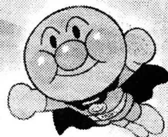


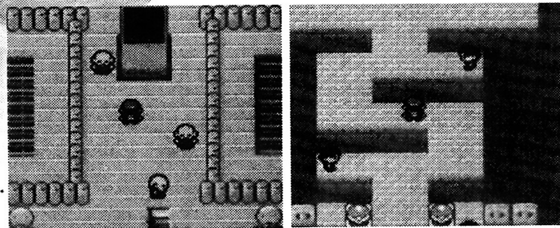


关卡	话数	条件
「クロスボーンバンガード」(リガ・ミリティア路线)	共同第 25 话	让シーブック与ドレル发生战斗 +1
「海からのマレビト」(リガ・ミリティア路线)	共同第 26 话	让アスカ 3 回合内击坠ガギエル +1
「エレの灵力」(EVA2 号机受け取り路线)	共同第 22 话	4 回合内我方全部机体地图上方到达 +2 5 回合内我方全部机体地图上方到达 +1 7 回合内我方全部机体地图上方到达 -1 8 回合内我方全部机体地图上方到达 -2 战斗前选择「グラン・ガランを逃がす」+1
「ナの国の女王」(EVA2 号机受け取り路线)	共同第 23 话	战斗前选择「グラン・ガランを护卫」-1 选择「グラン・ガランを护卫」后,击坠スプリガン +1
「オーラロード」(EVA2 号机受け取り路线)	共同第 24 话	2 回合内击坠バーン +1 5 回合后残留 1 名敌人,发生事件 +1 选择「先に EVA2 号机と合流」+1 让アスカ 3 回合内击坠ガギエル +1 选择「先にリーンホース Jr と合流」-1
「红いエヴァンゲリオン」(EVA2 号机受け取り路线)	共同第 26 话	选择「先にリーンホース Jr と合流」后,击坠ラル +1
「マシン展开」(マーケサズ路线)	共同第 27 话	选择「マーケサズ诸岛に行く」-1 击坠ビショット +1
「マシン展开」(南アタリア路线)	共同第 27 话	选择「南アタリア岛へ向かう」+1 击坠ビショット +1
「ETO の岛」	共同第 28 话	让ブライト击坠イスラフェル +2 让レイ击坠イスラフェル +1

莱因语:事实上机战系列的难度一贯都是 EASY 级的,因为必中,必闪加魂的无敌组合可以一击做掉最终 BOSS 的"优良传统"一直延续到本作。因此在战术指导方面并没有太多可说的,但是本作的熟练度系统对剧情、隐藏人物、机体甚至结局都有影响,而收集这些机体人物图鉴一直是此系列的一大乐趣,所以研究所陆续公布权威熟练度提升方法与隐藏要素,希望广大玩家都能拥有一个属于自己的完全机体人物图鉴!(待续)责编/七支剑







口袋妖怪 水晶



GAME BOY COLOR

增加了丰富的事件与全新的网络功能之后，口袋妖怪水晶此次以集口袋妖怪系列之大成的强力姿态登场了！不管只最初接触口袋妖怪的人还是口袋妖怪的高手都一定可以充分享受本作带来的无穷乐趣！

责编/七支剑



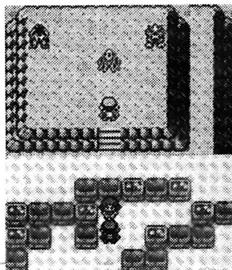
GBC	厂商:NINTENDO	类型:RPG
	发售日:2000.12.14	媒体:卡带



序之章

作为口袋妖怪的新时代作品，水晶将大幅度强化游戏事件并且将完全揭开口袋妖怪金银中的全部秘密！也可以说是口袋妖怪的最终版本！那么我们就一起到魅力四射的口袋妖怪世界中去冒险吧！

开场画面中就充满了谜团！在开场画面中出现了大量的古代妖怪アンノーン。其实它们分别代表一个字母，如果破解开来则是CRYSTAL，这究竟是什么意思呢？此外，アンノーン们与身后飞奔而去的传说之冰兽有什么联系呢？看来游戏最初就十分吸引人了。要想解开这些谜团的话就必须自己在游戏中寻找了！





↑刚开始时有一些地方是进不去的，相信是个比较重要的地方吧！

口袋妖怪的新时代来到了！

口袋妖怪基础讲座

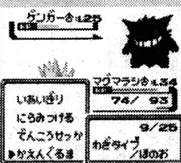
1、用口袋妖怪球去捉自己喜欢的妖怪吧！



野生的口袋妖怪只有用主角手中的口袋妖怪球才可以捉到。当野生口袋妖怪的HP十分少的时候，用口袋妖怪球可以捉到它。不过有些强力妖怪是不可以用普通的口袋妖怪球捉的，所以身边一定要有强力的口袋妖怪球才可以应付突如其来的稀有妖怪！并且在本作中得到怪物的方法还有以下几项：通过通信交换；与教练交换；在游戏中发生事件后可以得到的稀有妖怪；使用道具后得到。

2、自己的冒险队伍编制可是一门学问！

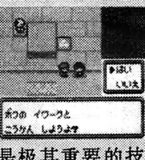
与你一起去冒险的口袋妖怪最多有6只，所以在队伍的组织上大有学问。最主要的是要考虑到口袋妖怪的属性之间的相互配合。否则当遇到某种强力怪物而自己的队伍中却没有属性与之相克的怪物那么你的处境就很不妙了。当然这要在游戏中慢慢体会，组成多属性的混合队伍去挑战吧！



←种类，注意妖怪的打倒它们。以便有效

3、通过不断战斗去培养你的怪物吧！

口袋妖怪在战斗时直接参战的怪物会得到全部经验值，所以打头阵的应当是要重点培养的怪物，不过有些强力怪物初期很弱，如何培养呢？其实将它放在头阵，遇到敌人后立即换上强力怪物，胜利后它虽然没有直接作战却得了一半经验值。这是极其重要的技术，如果不会你恐怕见不到许多强力的口袋妖怪了！



4、让你的口袋妖怪学会各种特技！

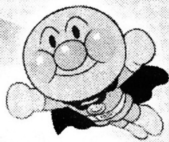
口袋妖怪所使用的特技主要靠自己觉醒和装备特技机器来取得。本作中口袋妖怪的特技极其庞大，并且每只妖怪只可以保留4个特技。所以当你的口袋妖怪觉醒新特技之后如何取舍特技是十分需要动脑子的！不过有一点要注意，当怪物的属性与特技的特性相符时实际攻击力将提高50%！

5、口袋妖怪的进化！

在口袋妖怪中妖怪的进化可以通过升级和其他的方法，当口袋妖怪进化后能力将会有很大的提高，所以尽量迅速的让你的口袋妖怪进化是非常重要的。不但可以得到图鉴而且对于战斗也是非常有利的！



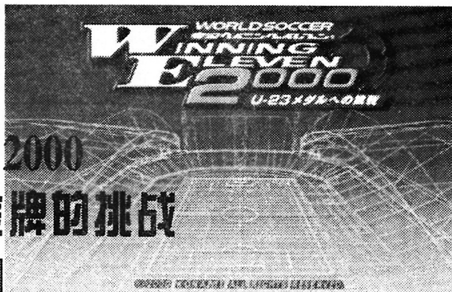
←如果碰上某些特定的人还会发生战斗。





KCET
实况足球·胜利十一人 2000


向 U~23 金牌的挑战



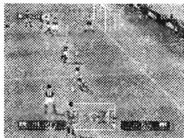
定位球是《WE2000》中重要的得分手段，也是最刺激最令人振奋的进球。如果能够踢出美妙的弧线球，那绝对令人叫好，令人叫绝！下面就将弧线球的踢法向各位玩家作个介绍！

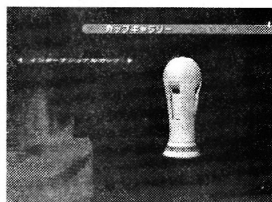
文/夏大鹏　责编/七支剑

PS	厂商：KONAMI	类型：SPG
	发售日：2000.8	媒体：CD-ROM



WE2000 定位球之弧线球的踢法





弧线球的踢法稍有点难度，我们可以先选训练模式，然后将画面调为纵向远视点之后，进行定位球的练习即可在球发出后看到明显的弧线，OK 训练开始！

球与门的角度要根据球员的孤度数值（即 CUYRE）以及玩家经验来确定。

弧线球的基本踢法有两种：我们以右脚为发球脚来讲。

内脚背弧线球：点两次"□"键确定力量之后，在出脚前迅速按↖或↙不放，球在发出后带着明显的内脚背弧线绕向球门。

外脚背弧线球：在球出脚前迅速按↗或↘不放，球将略带轻微的外脚背弧线飞向球门。

以上两点是弧线的基本踢法，下面将不同距离的任意球技巧以及角球直接破门法分别作个详细介绍。

发球球员的选择最好是射门与孤度数值均在 7 以上。

（一）、21m 内的任意球有两种踢法：一是用大脚键即"○"键，在发球之前按住方向键↑，然后轻点"○"键（一般按到力量计的四分之一或少一点），最后迅速按住↙或↖不放，球会带着强烈的内旋绕进球门。二是用射门键即"□"键（24m 之内都可这样踢）。

（二）、25—28m 任意球，点两次"□"键，然后迅速按下↙或↖不放，即可踢出弧线球。

（三）、28m 以上的任意球，发球前按住方向键↑，然后点两次"□"键，最后迅速按下↖或↙不放，即可。

（四）、外脚背弧线球踢法与内脚背相似，只是在最后一步方向键上有所不同，在此不再多讲。（参照前面外脚背弧线球踢法）。

（五）、角球直接破门法。我们可以在训练模式中先按 Select 键，再选择对方门将让他下场，之后就可以角球直接破门了，（太烂了吧！）踢法如下：

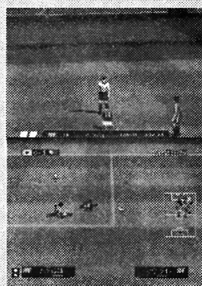
↑一脚凌空抽射，结果会是怎样呢？

发球前确定最佳角度并按住方向键↑，然后点两次"○"键，（力量要尽量大些）。在球出脚前迅速按住↖不放，球将会带着明显弧线绕进空门（不过此法在有门将时是否实用，还有待研究）。

大鹏的忠告：

我们在发角球抢点攻门时，最好不要按方向键↑，若这样，球会又快又转，不利于抢点。（剑啸：难怪七支剑的角球命中率这么低。）

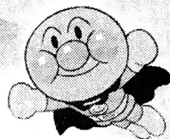
掌握以上这些，并在实战中加以动用，一定会取得意想不到的效果。



←千万不要让你的重要球员被迫退场喔！禁区内也不要轻易铲球。否则后果……



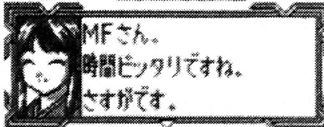




游戏研究所

樱大战(GB)檄·花组入队





这个GB版的《樱大战》与次世代机上的不同，是一个育成游戏。故事讲述某一天，主角在神社偶遇帝国华击团副司令藤枝小姐，被她发现主角拥有灵力，并邀请主角参加入队体验，其后，主角收到总司令米田一基的信，一个月的体验生活正式开始……



GBC	厂商:MEDIA	类型:AVG
	发售日:2000.7.28	媒体:卡带

文/SNAKE　责编/七支剑

正式入队:

选项:1	完奈、玛莉亚好感度↑
选项:2	樱、红兰好感度↑
选项:3	堇、艾莉丝好感度↑ 玛前亚↓

主角带着邀请信来到帝都剧场，在大神的带领下，认识了花组各成员。自我介绍后，便是测试实力的模拟战斗。胜负并没有太大影响，但胜出的话，先前在自我介绍时有好感度提升的女孩，这时会得到再次提升。进入第二天，便开始正式的训练。早上起床时假如LKPS问答中全选第一项便会最快完成，这时可到帝都剧场走一趟；而错一项就会准时进行训练，其好感度会升高；而错两项的话便会迟到，樱的好感度会下降。

每周的安排:

星期一～五(月曜日～金)自由时间(早)——特定训练——自由时间——(下午)——自由训练——见回り——睡觉
星期六(土)自由时间——特定训练——模拟战斗——见回り——睡觉
星期日(日)自由时间——见回り——睡觉


↑新的一天，一定要加油呀!

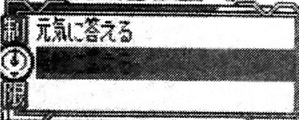
自由时间内，主角可以在帝都剧场任意移动，与花组队员交谈(好感度表将在后面列出)或听取情报(遇到由美时)。假如玩者向花组队员队员取得特别道具时，可在这时选择育成，当育成有一定成果时交人她们，就可以习得她们独有必杂技。

特定训练时须注意主角的体力，假如体力太低，导师会劝主角休息；而选择休息忽视训练的话，会令好感度下降，绝对得不偿失。

模拟战斗是以LIPS进行的，有靠近(近づく)远离(离れる)集气(気ためる)攻击、防御、回避(かわす)意念移动(ラレポ-ト)和身体撞击(体たり)。每次选项最多三个。意念移动是艾莉丝机体的特殊能力，而知力值则影响选项种类。(见表)

知力值	知力LEVEL
8～16	1
17～24	2
25～32	3



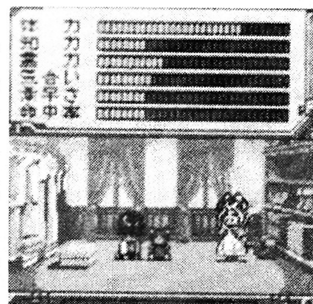


光武种类	敌行动	知力LEVEL	近距离	中距离	选距离
近距离	防御	1	攻击、集气	靠近、远离/身体撞击、集气	靠近
		2.3	攻击、远离、集气	靠近、远离/身体撞击、集气	靠近、集气
	攻击	1	防御、远离、集气	防御、靠近/身体撞击、集气	防御、靠近、集气
		2	防御、远离、集气	闪避、靠近/身体撞击、远离	防御、靠近、集气
		3	防御、闪避、远离	防御、闪避、靠近/身体撞击	防御、闪避、靠近
中距离	防御	1	攻击、远离、集气	攻击、集气	靠近、集气
		2.3	攻击、远离、集气	攻击、远离、集气	靠近、集气
	攻击	1	防御、远离、集气	防御、远离、集气	防御、靠近、集气
		2	防御、闪避、远离	防御、闪避、远离	防御、闪避、靠近
		3	防御、闪避、远离	防御、闪避、远离	防御、闪避、靠近
远距离	防御	1	攻击、远离、集气	攻击、远离、集气	攻击、集气
		2.3	攻击、远离、集气	攻击、远离、集气	攻击、靠近、集气
	攻击	1	防御、远离、集气	防御、远离、集气	防御、靠近、集气
		2	防御、远离、集气	防御、远离、集气	防御、靠近、集气
		3	防御、闪避、远离	防御、闪避、远离	防御、闪避、靠近

"见回り"有点像自由时间，能到任何一处与别人谈话，不同的是，由里，椿和霞不会在这时出现。而在花组成员房间里与之对话，就能取得特别道具。上面提及过育成成功的话可习得必杂技。

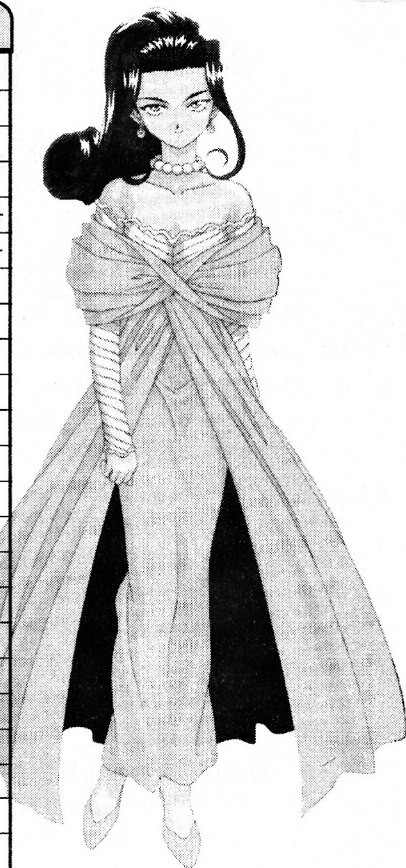
樱	仙人掌
堇	香草
玛莉亚	书
艾莉丝	洋娃娃
红兰	拼图
完奈	木板

花组成员追求篇:



与各女孩会面增加好感度，编织一个浪漫的爱情故事是《樱大战》系列不二的主题。下面笔者排列出其中三位角色的行动表，其他的留给大家慢慢发掘。(下表中"O"代表有能提升好感度的对话，"X"则无影响，地点则表明该处有事件发生。其中，8日、17日、22日、24日、是共通的事件，笔者不一一列出)

樱				红兰				艾莉丝			
日数	早上	下午	见回り	日数	早上	下午	见回り	日数	早上	下午	见回り
2	O	O	O	2	O	O	O	2	O	O	O
3	X	X	X	3	X	X	X	3	X	事务局	O
4	O	IF表廊	樱房间	4	O	O	红兰房	4	O	O	O
5	X	樱房间	X	5	X	O	X	5	X	O	艾莉丝房
6	O	事务局	大道具间	6	O	X	O	6	O	X	艾莉丝房
7	O	试验	O	7	X	试验	红兰房	7	X	试验	X
9	O	O	书库	9	O	X	O	9	O	O	O
10	X	X	X	10	X	X	O	10	X	X	X
11	O	O	医务室	11	O	O	浴室	11	O	O	O
12	X	O	X	12	X	O	O	12	O	O	O
13	O	X	O	13	O	X	O	13	X	X	O
14	X	试验	X	14	X	试验	X	14	X	试验	X
15	O	X	X	15	O	X	X	15	O	X	X
16	O	道具间	舞台	16	O	O	浴室	16	O	O	O
18	O	乐屋	厨房	18	O	O	舞台	18	O	O	浴室
19	O	X	X	19	X	O	X	19	O	O	O
20	O	O	O	20	O	O	O	20	X	X	O
21	X	试验	浴室	21	事务局	试验	O	21	X	试验	X
23	O	O	O	23	O	O	O	23	O	O	O
25	O	O	书库	25	O	O	O	25	O	O	O
26	X	衣装间	X	26	X	O	O	26	O	事务局	O
27	O	X	O	27	O	X	O	27	X	O	O



注意事项：

1，取得女孩的信任，提升好感度，有一个很直接的方法就是选择她的光武，并在模拟战斗中取得胜利，

2，有时找由里打听情报，她会将女孩最近想要的东西告诉主角。若能找到这些物品送给她们，好感度便会提升。

樱	杮	完奈	がんざし
堇	红茶	红兰	サぅセット
玛莉亚	ニンヅン	艾莉丝	ハチミツ

3，若不是有特定事件在浴室发生，在平时主角见到女孩在浴室洗澡应马上离开，否则被她们发现的话，便无法弥补了。

4，游戏中共有的两次约会事件，分别是22日和29日，假如到28日仍得不到女孩的邀请，就准备迎接大神ENDING或BAD ENDING吧。假如在29日大神请主角代他担任一天队长，处理帝都剧场的事则表示是大神ENDING，否则……

考试：

主角被邀请参加入队体验，当然不会只是每天训练，然后在星期六参与模拟战斗那么简单。主角须参加考试。考试内容分为两方面，特殊训练和模拟战斗。特殊训练是MINI GAME，模拟战斗与平时一样，但要胜出就要好好培养自己的能力了。

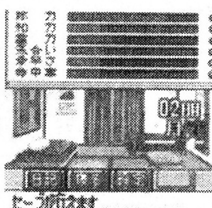
通关后的"惩罚"(？)

通关后，玩家可在浪漫堂当中以通关所得的点数交换有用的道具，但是其中的东西实在太贵了！想换得的话，就只有再玩一遍。

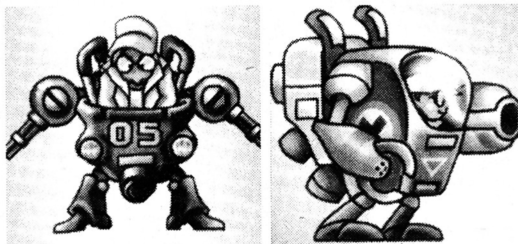
另一方面，玩家通关后会发现原来游戏中还有许多隐藏事件尚未发掘，迫使你一次又一次，再一次又一次地通关。（剑嗜：麻烦，麻烦，你很麻烦）。

MINI GAME：

基本上每位角色都有一个对应的MINI GAME，其实是游戏中的特殊训练。假如达到特定事件便会出现高难度模式。而玩家完成艾莉丝的故事的话，会追加一个MINI GAME。







合金弹头 2

浙江舟山 胡晓路/责编天语

大型机 METAL SLUG2 的游戏技巧（终极权威版）

（续 2000 年第 12 期）乘上坦克后，可将坦克驶到楼台上，然后将正在运行的飞碟都干掉，接下来便可以逸待劳了，在 BOSS 出动小飞碟时，跳起来放一炮就可将其击毁，至于怎样保存坦克，笔者就不多说了，相信玩友们若乘上坦克后，应该是可以较容易打倒 BOSS 的。

在使用以上两种打法时难免会出现一些“闪失”，或是碰上“弹尽粮绝”（手雷掷完）的局面，这时你只能与多架小飞碟周旋了。但若注意技巧，还是能在此境地下存活的：

1. 不要在躲避子弹时一直往一个方向移动，这样极可能被逼到绝路而死。

2. 要多采用下蹲移动来躲避子弹，可以不跳就尽量别跳，尤其是不能无目的地乱跳。

3. 在周旋时也得努力去击毁小飞碟，若击毁小飞碟而得到子弹，则你的攻击力就大大增强，“生存率”也就大大提高了。因为在对付小飞碟时，“最好的防守就是进攻”。

4. 要多利用来援助我方的小兵和坦克为你挡子弹。

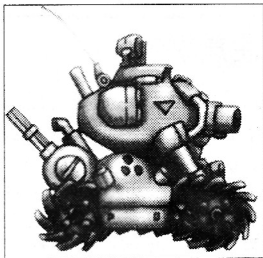
截至到目前为止，笔者在各种难度的机器中，一条命不死爆机数十次，曾打下过的最高分为 6111600。是笔者在一台难度为 Level8 的机器中，一人单打一命未死所打下的。如不信，有照片为证：照片一/照片二。（版面所限，责编天语保证照片的真实性）

在“照片一”中可见，笔者将最后一关的俘虏基本尽数救出（由于在最后一关的途中为了躲避子弹，不得已漏救了一个送“H”弹的俘虏）说明笔者在最后一关一命未死。在“照片二”中可见，“CONTINUE”数为“0”，说明笔者未续一币，“RECAPTURED PRISONER”数为“95”，说明笔者将一至六关的俘虏都尽数救出（11 + 14 + 16 + 18 + 19 + 17 = 95），通关一命未死。当然，照片上显而易见的分数就更不用说了。然而，笔者在打下此分时，并未碰上极好的运气。这样在第 2 关就漏下了 27 万（39—3），在第五关就漏下了 20 万（25—5），且笔者以前还看到一玩者在第二关刚进入暗室的一石壁处，将本应只有 100 分的那颗宝石获取后，竟得 50000 分（原因尚未查明），这样又漏下了 5 万，且若碰上较好的运气，将通关中获取后可能得 3 万或 5 万的分数，都以 3 万或 5 万获取；这样又将近漏下 20 万，加上在通关中零零碎碎再多赚些分数，则还可提高 10 余万，也就是说，在《合金弹头 2》中（Level8），一人单打一条命的极限分数应为 700 万左右，正因为如此，本文的标题就是：

“目标 700 万”。

可能会有某些玩友对笔者成绩嗤之以鼻：靠“无限赖分”所打的高分有什么了不起！对于这种观点，笔者需重新申明：本人所得的分数 6111600 是在一人单一条命的条件下所打下的。因此，在“无限赖分”处赚分也只在短短的几十个时间数内，况且在“无赖赚分处”赚分时刻都有生命危险，且要在有限的时间内赚得高分，还需有很好的技术。例如：在会发导弹的导弹车处赚分，若不注意技巧则赚不了高分不说，还会丧命，又如在最后一关的“无限赚分处”，如何能留下 4 个火星人发弹，而不是 2—3 个；这也需技巧。因此，笔者承诺：凡能在同等条件（一人单打一条命）下超过笔者之分的玩友，投稿至本刊并附上照片证明，笔者一定竭力投稿炫扬此人。

本来到此该收笔的，但笔者想最后谈一谈关于“伪造照片”识别方法，伪造照片者一般都还有不错的技术，但无法一命不死打通最后一关。因此，他们往往在打最后一关 BOSS（特别是第二个）时，让“同伙”使用 2P 机加入游戏，目的是为了让人工操作的 2P 为自己挡子弹，且 2P 命死完后还可留下一个“H”弹。这样一来，打此 BOSS 的难度就下降了很多，因此所拍出的照片不能证明他们的真实水平。鉴别方法为：看时间，因为打出第一个 BOSS 后，时间是不会增加的，玩者若一命未死打出这两个 BOSS 的话，即使是在难度为 Level4 中，也至少得花 15—20 个时间数。而“伪造者”采用上述方法时，2P 机死命后就会使时间加满。因此，只要照片上的时间数为 45 以上，此照片定假无疑，还有某些伪造者，在最后一关底过命而损失了几个俘虏（他们就往往采用补数法，即让“同伙”用 2P 机加入游戏，这样路上的俘虏可增加四五名，供其补数，识别方法：每个俘虏都有自己的姓名，如照片 2 中所示，一人单打时最后七个俘虏的名字为：DVT、DVT、SGT、SGT、SGT、GA、PSS（次序可打乱）若某张类似照片二的照片，其片中的俘虏名字与上述不符，则其也是“伪造”无疑。



↑NAXAT 是好样的。

最后，感谢一位叫许路宁的玩友为本稿提供的多种赚分法及“伪造照片”识别法，也感谢热心的读者兼《合金弹头》迷们能这么耐心地看完本稿。谢谢！

●不玩 DC 非好汉，玩了 PS2 真遗憾（天语！？）。永恒阿卡，有格 2 美丽的画面和莎木感人的情节。（北京西城小堂胡同 张雷）/天：解释一下为什么遗憾？ ●莎木：机厅老板太黑，口袋缺铁，我只看没玩。不过也很爽。（天津宁河芦台镇 吴克柱） ●买 DC 多少岁月，不见莎木 VGA。今日一见，此生无憾。（天大 陈硕）/天：VGA 万岁？

特别报导 SPECIAL

2000年12月9日 WonderSwanColor诞生。

超人气便携式主机WonderSwan搭载了彩色液晶屏幕"WonderSwanColor"已于去年12月9日堂堂登场了。这一天，娱乐的历史将会写下新的一页！到底它将提供给我们什么样的娱乐呢？"WonderSwan"发展至今的光荣历史，我们一起来回顾！

"神奇天鹅"炫动彩色之翼，舞在世纪末。



WonderSwan通往100万台的历史

1998年10月8日制作发表会

WonderSwan（以下简称WS）历史的揭幕。拥有简洁的本体造型、美丽的黑白画面、低价格和PC的连动等等多数理念，给人极大的可能性之预感。

1999年3月4日　WS发售

终于发售。当天在日本秋叶原举办的活动中，有许多等待发售的人们聚集，整天气氛都很热闹。接连有许多店都传出"售罄"的消息。

4月底　出货累计突破60万台

WS的魅力在于拥有强大的软件阵容。于前年4月28日发售的"狂热节拍"和"超级机器人大战COMPACT"引发了主机的购买潮。

5月底　出货累计突破70万台

6月23日"WonderGate"发表

借着和日系手机的连接，WS进化至对应网络。关于"WonderGate"所开拓的未来敬请关注今后报道。

6月底　出货累计突破80万台

7月22日　3种新颜色机体登场

薄荷、苏打蓝、香瓜等3种新颜色登场！全是适合夏天的颜色，是WS第一次的上下双色款式。

7月底　出货累计突破100万台

而后　往200万台彩色机种开发计划迈进……

BANDAI的网络部门分公司化
正式处理日本"i模式"等等的通信事业

日本BANDAI公司为了扩大、展开网络事业以及强化连接经营，特别将旗下网络部门分公司化，并已经于10月1日开始营业。新设立的"BANDAI网络株式会社"除了目前BANDAI所进行的网络事业之外，也开始对日本海外展开服务。今后亦以和网络事业公司、人气角色的版权拥有者的合作、资本融合为目标。

BANDAI网络（株）的主要事业

①对日系手机的配信服务



进行可连接网络的高性能手机用待机画面之人物影像、收信音、网上游戏的配信服务，有总共18种的项目实际运作中。此外，也针对韩国LG TELECOM公司的手机进行影像配信服务。

②WEB事业

进行娱乐网络"LalaBit"、网络游戏经营、销售的事宜。

③新开发事业

继续研究、开发WS和手机连接的"WonderGate"。此外，也着手运用到技术的各种事业。



最终幻想

（ファイナルファンタジー=FINAL FANTASY）

厂商：SQUARE　发售日：2000年12月9日

价格：4,800日元　类型：RPG

容量：32M ROM+256K SRAM

游玩人数：1人

彩色专用

FINAL FANTASY



原点·进化。

FINAL FANTASY

追求究极的FF系列在第9作以回到原点为主题创造出新的幻想曲。原点、一切的开始，“FINAL FANTASY”的重新制作版新复苏。

FF史上第一次 重新制作



1987年12月。系列第1作的“最终幻想”发售后13年的今天，这部不朽的名作首次重新复活。之前一直没有移植至其他机种的系列初期作。当时的感觉原封不动，新生的“FF”活用彩色WS的机能终于复活。

美丽复苏的 画面影像

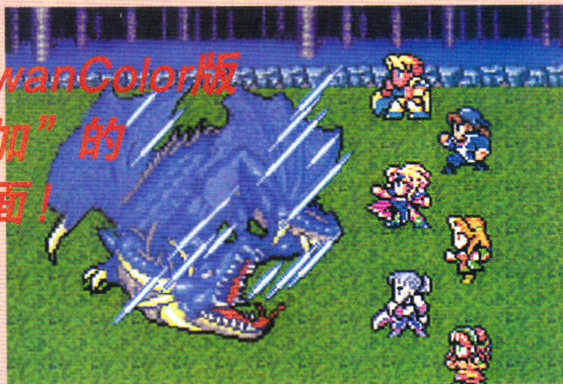


FF系列不停进化的美丽影像，当重新制作时昔日（右方图片）简单的影像也全部更新，令人怀念的景色鲜明复活。进而还追加新绘制的画面，对当时的玩家而言是个新发现吧！

这到底是！

WonderSwanColor版“浪漫沙加”的开发中画面！

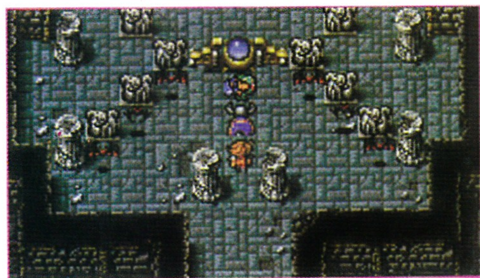
1991年在SFC上发售的“浪漫沙加”也以彩色WS专用游戏之姿正开发当中。在此介绍其开发中的画面照片，原本就是在SFC上发售的。其影像以和当时相比毫不逊色的等级再现。



↑和“FF”相同的“Sa · Ga”系列，当中拥有最多游戏迷的“浪漫沙加”将于彩色WS上登场！

经过13年的岁月，

RPG史上璀璨不朽的名作“FF”将以彩色WS专用游戏与主机本体同时发售！在此来一一探讨其魅力！



“FINAL FANTASY” 最终幻想

FINAL FANTASY meets WonderSwan Color

将与彩色WS本体同时发售

令人怀念又新奇——彩色WS版在这里不同！！

自1987年发售以来已经过了13年。人气RPG“最终幻想”系列值得纪念的第1作终于要在彩色WS上复活！作为重新制作版本的本作，4位光之战士挑战世界危机的感动剧情不变，而影像的全面更新及系统的改良、对应立体声等方面皆得到強化。可以体会到借彩色WS才得以实现的“进化的原点”。沒玩过原作的人当然不容错过，而所有的RPG迷也请务必体会本作。

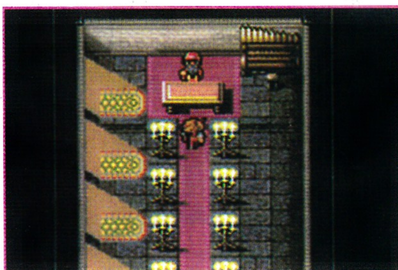


CHECK 1 画面影像全部更新！

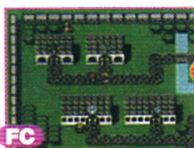
WSC版“FF”的最大魅力是所有的影像全部重新制作。只要看看介绍的画面就会知道进化到什么地步了。活用WSC的描画能力绘制的影像远远超越目前的便携式主机，保留着FC版的气氛的同时衍生出新的“FF”世界。此外，本作不只有变更而已，尚追加原作中沒有的场面。即使是曾经玩过的人也会有全新的感动。



↑影像全部更新。在新鲜感中感觉得到怀念感。

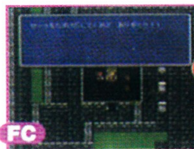


→教堂内部。从窗外透进来的光与蜡烛的灯光衬托出庄严的气氛。



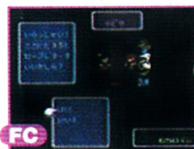


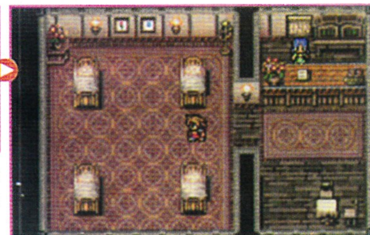
↑→和当时的画面（上图）相比，当中的相异处明显可见。精细度明显的不同。





↑→装饰品增加变得更豪华的室內，在彩色WS版屋內的样子也经过仔细的刻画。





↑→主角等人在宿屋中休息的样子等等FC版沒有的场面这里也有出现。

传说中的第1作复苏……

买不到可想而知！？所以也发售WS主机同捆版！

游戏除了单独销售之外，本作还会发售特殊色主机同捆的特殊版（价格是9999日元）。不过这是初回限定贩售，稀有度自不待言，想确实入手的人别忘了预约！

纯白色的主机确实GET吧！

→同捆版的WS主机是日本的原装机，其他还有平常买不到的贵重品。





更进一步！

「II」和「III」也决定移植！

继众所期盼的“I”之后，“II”、“III”也决定在彩色WS上发售！开发已经在进行中（两者的发售都预定在今年）。这些作品都只是在任天堂红白机上发售，因此现在能玩到的机会极少。不过这些都是构筑持续至今的系列基础及说到“FF”就不得不提的作品。当然，从PS版开始成为“FF”迷的人也能从中得到新鲜的感动。

FINAL FANTASYII　最终幻想II

系列最大异色作

以帝国军和反乱军的对立为主轴描绘各式各样的人际关系的第2弹。秉承等级提升的成长概念，采用使用武器和魔法以滋成长的“熟练度系统”等等其他“FF”所没有的全新系统。充满“进攻”之魅力的续篇。



↑多彩的登场人物交织而成的感动剧情广受好评。

←众多个性满点的角色们登场。

FINAL FANTASYII　最终幻想III

初次采用转职（ジョブチェンジ）系统

各式各样的交通工具登场，随之而来的是冒险世界逐步扩展至海底、天空、大陆等各种地形为“III”的最大特征。此外，人们熟悉的“转职”、“召唤魔法”等也是本作初次采用。可说是创立往后系列系统方面之基础的里程碑作品。



←职业各有各的特征，攻击方法也很多样。

↑可说是系列象征的水晶与故事有很深的关联。

CHECK 2 战斗的兴奋感格外提升！

战斗场面中画面设计一新。和原作比起来变得更简炼、更容易看。当然，背景和怪兽也变得更真实。另外值得一提的是魔法效果的强化。例如“狂火（ファイガ）”充满画面的灼热扩散的影像（参考照片）。“冰结（ブリザド）”冰块碎裂击向敌人等真的是经典。大大提高战斗的兴奋感。



←以灼热之焰包围敌全体的“狂火（ファイガ）”。华丽的演出引人注目。

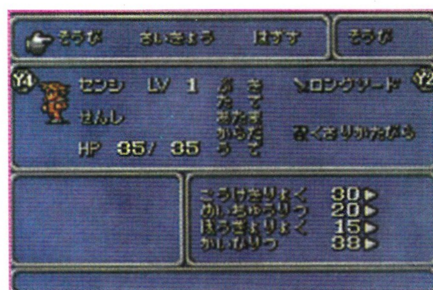




↑→影像、画面设计的不同一目了然。可以享受到更具迫力的战斗。

CHECK 3 更加简练的游戏系统！

不只战斗画面而已，连菜单画面也变更设计，变得更清楚。此外详情虽然还不明，不过从公开的画面照片推测，似乎有追加只要一个按键就会自动从拥有的装备中选择最强组合的“最强（さいきょう）”指令，以及无需在意时间、场所尽情享受游戏的中断机能等原作没有的新要素。通过这些进化、改良，可以享受到更舒适的游戏。



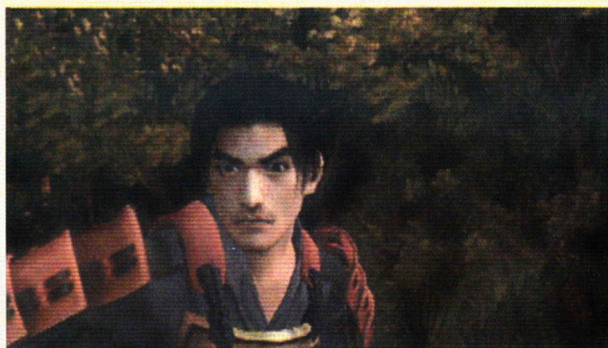
←装备画面。可以看见系列常见的“最强（さいきょう）”指令。





↑→变得更清楚的菜单画面。看得到令人高兴的“中断（（ちゅうだん））”指令。

※1.图片上的是样本，实际发售可能会有所变更。



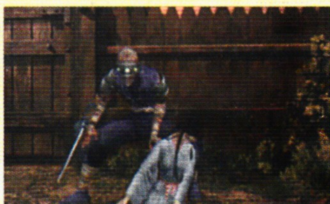


不知道本期上市时，本作是否已经登场，金城武舞着那感觉有些软的刀劈向怪物时你的心是否也随之悸动呢？

PS2	厂商：CAPCOM	类型：AVG
	媒体：DVD-ROM	发售日：2001.1.25

游戏序盘的流程一点一滴地逐渐明朗了！

在这款冒险游戏“鬼武者”中玩家必须扮演日本战国时代的武士明智左马介来战斗，过去我们已经介绍过许多这款游戏的魅力所在，这回将继续为大家介绍游戏序盘的流程，这款游戏部分的壮大剧情即将公开！



发现被抓走的雪姬了！

不断地追寻被三眼怪物敌人所抓走的雪姬的左马介，终于在前往稻叶山城的途中发现将雪姬抱在腋下三个三眼敌人，为了救出雪姬，左马介将在这里与敌人首度交手。



↑发现雪姬！在高兴之余，对敌人的怒气也逐渐暴增沸腾起来。

雪姬！



↑→有两个三眼的敌人准备对付左马介，面对多数的敌人你要如何战斗？



一对多的战斗！

救出雪姬！但是……



在左马介拼死战斗后，终于将敌人赶跑，救出雪姬，丧失意识的雪姬在左马介拼命的呼唤下终于睁开了眼睛，两人在重逢中高兴地交谈，然而，在他们沉醉于此种快乐气氛中时却突然听到地面传来急促的响声，不知道什么将随着尘烟出现……

↓两人发现周围的情况产生变化，好不容易才重逢……难道和平真的无法降临在两人身上？



这个响声是？



滚滚尘烟中会有什么……



→在尘烟的里面看到了一个可怕的身影，他的身形看起来远比一般的三眼怪还要巨大。

敌人为怪物！能够以人类的力量取胜吗？

虽然左马介在游戏的一开始便顺利地救出雪姬公主，但是游戏绝对不可能在这里便出现快乐的结局。为了抓走雪姬，敌人的刺客不断地攻击左马介，而且如同左页所介绍的一般，出现在左马介面前的都是如同三眼一般的怪物，即使左马介身兼各种武艺，但人类的力量可以与这些怪物抗衡吗？



←欧斯里克挥动巨大的棍棒向左马介攻击。

怪物“欧斯里克”

突然出现在左马介眼前的怪物便是欧斯里克，巨大的牙齿与恐怖的长相，再加上令人惊讶的巨大身体，虽然左马介将全力灌注于大刀上向他砍过去，但似乎对欧斯里克毫无影响，相反的他的一击便将左马介弹开，雪姬再度被抓。



异形的怪物





↑→左马介的剑完全无效，果然人类的力量还是无法胜过怪物的！

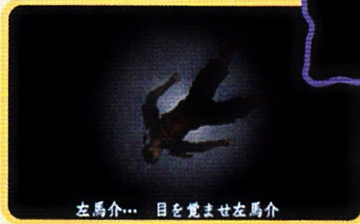
发现「鬼的护手」



↑→一下子就被弹开了！雪姬再度被抓走，左马介则是当场倒了下来。

丧失意识的左马介听到神秘的呼唤声，左马介的右手腕突然聚集了无数的光束，这些光束逐渐变成形状怪异的护手，这个护手的名称便是“鬼的护手”，神秘的声音说道：“左马介！消灭幻魔吧！”幻魔？就是那些抓走雪姬的怪物吗？为了救出雪姬，得到鬼的力量的左马介决心再战，真正的战斗现在才开始！





←↑左马介被神秘的声音所叫醒，但是身边一片黑暗，就有如身处于幻觉之中。

这是梦吗？还是现实？



↑看样子这次的他已戴上了“鬼的护手”。



←↓如果不打倒怪物们便无法救出雪姬，左马介再度下定决心。

谜的武具“鬼的护手”



→虽然风格奇特的「鬼的护手」的功能尚未公开，但一定能发挥如鬼一般的效力。





←↓左马介的右手腕突然出现光芒，左马介看到这不可思议的现象后整个人都呆住了！

新的决定！



→发誓要将幻魔全部消灭的左马介，无法想象的战斗要开始了！







FV2 格斗之蛇2

DC 厂商：SEGA　类型：3D格斗FTG
媒体：GD-ROM　发售日：2001.1.18

11名“毒蛇”之魂将在DC上再度迸出火花！

以铠甲包裹自己的身体，在每天晚上为了试验自己的強度而战的人被称之为“毒蛇（バイパー）”战士。注意到这一点的阿姆斯顿市（アームストンシティ）的市长玛拉（B.M.）召开了一场名为“螺纹粉碎（ナッツクラック）”的格斗大会。但是玛拉的目的是让这场大会吸引赌客下注，最后让最強的自己获得胜利，以此来独吞所有的赌金。不过最后却因为参加比赛的“毒蛇”们的阻挠而使得这个计划以失败收场。而后玛拉的性格为之一变，在城市里展开了“毒蛇祭（バイパー狩リ）”。时间是“螺纹粉碎”大会之后2年，现在毒蛇们将再度群集于阿姆斯顿。

这就是DC版的展示画面！



汉妮（ハニー=HONEY）

如蝴蝶一般的跳舞，如黄蜂一般的尖利



“格斗之蛇”的魅力之一，超个性的角色大介绍！

说到“格斗之蛇”系列，不得不提到身穿重重铠甲的各个角色。这次就为各位读者介绍在街机版发表3年之后，依然未曾失色的11名“毒蛇”斗士！

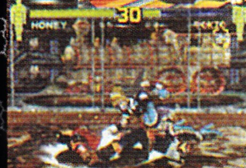
想要成为有名服装设计师的她，对于“毒蛇祭”一点都不在意！在这种危险的处境中，她宁可“展示自己所做的服装”也绝不放过“引人注目”的机会，所以在今夜，她依然穿着自傲的塑胶洋装，飞身投入战斗之中。

性别：女　年龄：18岁
身高：160cm　体重：？
职业：服装设计师
兴趣：扮装表演
喜欢的明星：Pizzicato Five、Momus



说到汉妮

拥有流畅而迅速的动作，而拥有象是“Go To Heaven”这即使中招也不至招来怨恨的击倒攻击或投掷技，也是她的一大特征。



查理（チャーリー=CHARLIE）

将BMX如手脚一般操作的高大“毒蛇”斗士

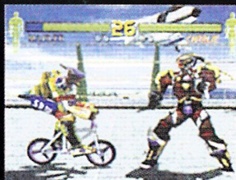


从小就与毕奇（PICKY）是死对头，现在则是在同一所高中念书。在得知毕奇成为“毒蛇”而活跃后，自己也以得意的BMX为武器，投身于格斗的世界。

性别：男　年龄：17岁
身高：188cm　体重：67kg
职业：高中生
兴趣：BMX（自行车运动）
喜欢的明星：Jamiroquai、Colduct

说到查理

无话可说的BMX攻击是他的独特风格。从以BMX为武器的连续技到把BMX举起来回转象是炸弹般的技巧都有。



艾咪（エミ=EMI）

以机械来战斗的高科技小学生





由机器人工学权威的祖父所教育长大，现在于有名学校就读的小学生。为了救出被带到监狱岛去的祖父，而成为“毒蛇”斗士，以Teddy Mech进行战斗。

性别：女　年龄：
身高：153cm　体重：44kg
职业：小学生
兴趣：收集8bit的游戏
喜欢的明星：Prodigy、Underworld

说到艾咪

基本的攻击技巧虽然射程较短，但是可以靠Teddy Mech的推进器来飞以及翻滚等复杂的动作来加以掩护。从名作游戏而来的技巧也是特色之一（笑）？



葛蕾丝（グレイス=GRACE）

从花样滑冰场来到四方的斗技场



性别：女　年龄：21岁
身高：178cm　体重：56kg
职业：时装模特儿
兴趣：旅行
喜欢的明星：Janet Jackson

原本想成为一名花样滑冰选手，但是因为教练兼恋人的背叛而受到挫折。凭借着修长的手足以及匀称的身材成为模特儿之后，依然无法愈合心中的伤痕，为了发泄心中的怨气而决定成为“毒蛇”斗士。

说到葛蕾丝

最大的利器还是以修长的腿脚加上快速的动作所产生出来的足技，尤其是能从各个角度使出连续技这点，加以运用的话，一定能将战斗的对手玩弄于股掌之上。



毕奇（ピッキー=PICKY）

挥舞着滑板的娇小“毒蛇”斗士

本来是为了吸引自己所喜欢的班上女同学注意而开始溜滑板，在“螺纹粉碎”流行之后才成为“毒蛇”斗士。不过最后好象还是被女孩子给甩了的样子。

性别：男　年龄：16岁
身高：168cm　体重：55kg
职业：高中生
兴趣：滑板
喜欢的明星：Supergrass、Madonna

说到毕奇

虽然说是拿着滑板，但却不是站在滑板上溜，而是有相当多用手拿滑板来攻击对手的技巧。技巧种类众多，所以用连续技为中心的招式是致胜的关键。



时夫（トキオ=TOKIO）

将竞技场当成舞台以踢击来舞蹈

在14岁的时候加入当地的组织“黑色闪电”，曾经还坐上领导人的位置，不过却因为伙伴的死而退出。虽然脱离组织成为一匹狼，但是却因为不知追求着什么而翻腾的心，投入了“毒蛇”的行列。

性别：男　年龄：18岁
身高：175cm　体重：66kg
职业：自由业
兴趣：街机对战格斗游戏
喜欢的明星：Everything But The Girl、4 Hero

说到时夫

能够快速使出的螺旋腿以及像机关枪一般的拳头连续技，是时夫最大的特色，分别进行上下段攻击来动摇敌人。



沙曼（サンマン=SANMAN）

热爱"3"的谜之巨汉

本人是沉默寡言，来历等全部不明。唯一知道的是他非常热衷于"3"这个数，以及骑着一台大型的摩托车。似乎被毕奇当成代步工具。

性别：男　年龄：不明
身高：185cm　体重：120kg
职业：不明　兴趣：摩托车
喜欢的歌手：THE POGUES、Sublime

说到沙曼



拥有豪快的投掷技为其特征。特别是破坏力出众的终极地狱（FINAL OVERDRIVE）更是豪快。单发技的威力也是没话讲的，以这些技猛击对手吧。

班（バン=BAHN）

男子汉强烈的一击可以粉碎铠甲

在故乡是第3代"仁义众蛮"的头目，但是为了教训抛弃自己的母亲和父亲而前往阿姆斯顿市（アームストンシティ）。在事件解决后也仍持续旅行，在偶然间经过的这城镇被卷入"毒蛇祭"而再度与玛拉对决。

性别：男　年龄：19岁
身高：185cm　体重：82kg
职业：高中生　兴趣：空手道
喜欢的歌手：矢泽永吉、ハウンドドッグ

说到班

以美国人特有的假借字取的技名为其特征。此外拿手技有"铁山靠"。附带一提，铁山靠在命中时会浮现"男"的汉字。连续系的技很少，不过光是一击的破坏力就很惊人。

莱克席尔（ラクセル=RAXEL）

惊愕的吉他技巧炸裂！

唯美系外貌的人气吉他手兼主唱。在和身为市议会议员的父亲吵架高中退学后就离家出走。为了成为王者而成为毒蛇斗士。

性别：男　年龄：21岁
身高：177cm　体重：53kg
职业：摇滚乐队"DEATH CRUNCH"的G1兼Vo　兴趣：乐队
喜欢的歌手：U2

说到莱克席尔

挥舞背上的吉他的坚实攻击给予人相当大的冲击。单体的威力普通，不过衍生技很有魅力。



→从「CRIMSON（クリムゾン）」这个字眼衍生出的技很多。

珍（JANE）

不输男性的强烈直拳喷出火焰！

志愿进入海军陆战队，虽然在高中时代就已经锻炼好身体了，不过因为容易爆怒的性格引发伤害事件而无法入队。为了测试自己的力量而成为毒蛇斗士。

性别：女
年龄：20岁
身高：168cm
体重：68kg
职业：卡车司机
兴趣：健美
喜欢的歌手：VANHALEN、AEROSMITH

说到珍



不输班的强烈单发攻击蕴藏着令人惊异的破坏力。特别是"火炎直拳"分成上下两段，灵活运用将对手的装甲粉碎吧！

小玛拉（マーラー=MAHLER）

浑身是谜的正义摔角手

据说是"螺纹粉碎"、"毒蛇祭"的幕后黑手，阿姆斯顿市长玛拉（B.M.）有血缘关系的谜之男子。不过他曾有过为了打倒玛拉取回市政的正义而战之传闻。此外也有在螺纹粉碎发生后2年消失踪影以蒙面摔角手之姿磨练技能的谣言……总之是笼罩着谜团的男子。



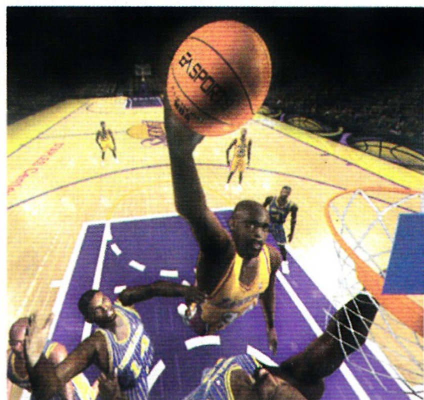
性别：男
年龄：22岁
身高：182cm
体重：72kg
职业：职业摔角手（？）
兴趣：空中冲浪
喜欢的歌手：WANGNER、Chaikovskil

说到小玛拉

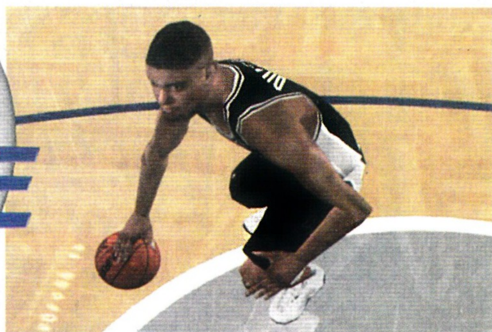
无[illegible]的打击连续技及强烈的摔角系投掷技。尽情猛攻施展迫力的投掷技吧！



↑有倒吊猛击等等，不管是哪个投掷技其破坏力都相当高。







NBA实况2001

这款是“NBA实况”系列最新作，也是彩火和WP十分钟爱的游戏，以栩栩如生的动画为其卖点。

PS2 厂商：EA 类型：SPG 媒体：CD-ROM 发售日：2001.2

最顶尖的NBA球员大军压境！

在世界上众多的职业篮球联盟当中，NBA的篮球技术水平是最顶尖的。所有一流的篮球选手将会以真实姓名出现在“NBA实况2001”这款游戏当中。此款游戏可说是充分发挥了PS2主机強大的功能，其生动活泼的动画表现，会让人觉得好象在看真实的比赛一样。游戏的比赛模式有很多种，如一般的5对5或1对1等，玩家有相当多不同的选择。此外象什么球员编辑模式、球员交易模式等，也都应有尽有。游戏内容可说十分丰富。

以超人般的爆发力甩掉对手！



↑→既然是篮球游戏那就得将速度感完全再现才行！仿佛连选手来回奔跑时的呼吸声都可听见。

连肌肉的抖动都生动地表现出来！

这些画面真是生动！完全将NBA球员的一举一动都完美地表现出来，可说是画面品质极佳的一款游戏。此外，选手在进球时的眼神动静、牵制对方时的身体移位，这些真实感十足的画面表现甚至会让人误以为在看实况比赛画面。

连眼神的动静都表现出来！





↑←如此完美生动的动画！不论是小腿肌肉或是脸部转动都非常真实。要找出不生动的地方反而变成难事了！？

超级大灌篮！



迈克尔·乔丹也会出场哦！

本游戏不单单只收录目前相当活跃的现役选手，连活跃在50年代到90年代的选手也都收录进去了。当然这其中也包括了那位在篮球界赫赫有名的传奇人物迈克尔·乔丹！这款游戏也收录了一支由梦之一队的明星球员所组成的梦幻篮球队，所以玩家可以欣赏到梦之一队VS梦之二队的划时代对决。

由插画家326亲笔绘制的人物竟变成游戏主角登场了！它就是这里所要介绍的「吉他男孩」。

ギタルマン 吉他男孩



PS2 厂商：KOEI 类型：ACT+音乐
媒体：CD-ROM 发售日：预定2001年春

即将推出这部来自光荣的青春音乐游戏！

"吉他男孩"是一款利用弹奏虚拟的乐器"吉他"为武器去打倒敌人，拥有全新感觉的新音乐游戏。而担任本游戏的视觉造型制作人的就是极受时下年轻人及上班族欢迎的日本插画家"326"。现在，以326笔下流行的热门原创人物为角色的众多人物，都将以3D的方式再次在玩家面前大展身手哦！

重现326的世界



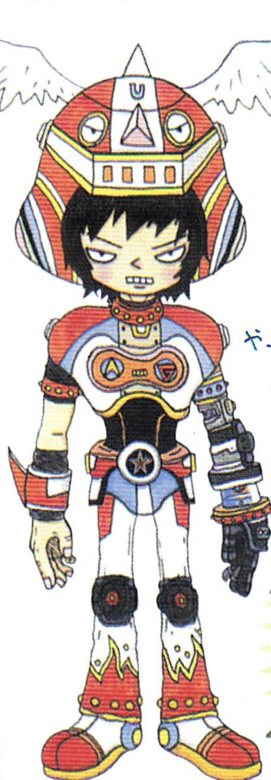
↑这是326第一次亲自参与的游戏。由背景演奏到配角，都可体验到326的风格。



游戏的视觉造型制作人员是由那位326所担任的！

STORY

主角"U-1"是位不论功课或运动都没有一样拿手的男孩。虽然单恋小皮可，却无法将自己的心意告白。只有爱犬普马才是能让他敞开心胸的朋友。而事实上他却是传说乐器"吉他"的继承者，背负着最后的"吉他男孩"的命运。U-1双手握着吉他瞬间就能变身成吉他男孩。他能打倒企图征服宇宙的"葛拉比林"刺客们，收集到敌人所拥有的全部"传说吉他"吗？

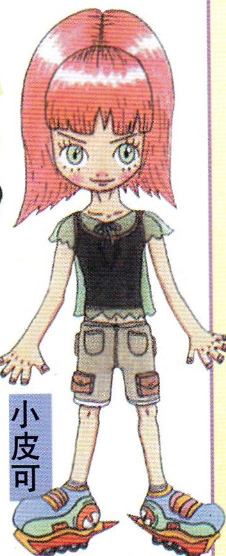


吉他男孩



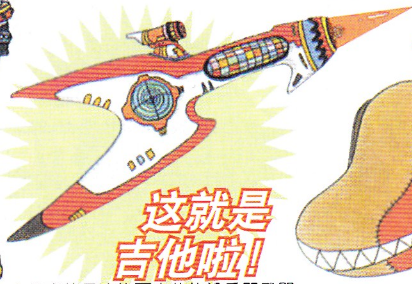
普马

暗恋♡



小皮可

变身！？



↑由吉他星流传下来的传说乐器武器之一。平常时都是将之分子化储藏在普马的身体内部。

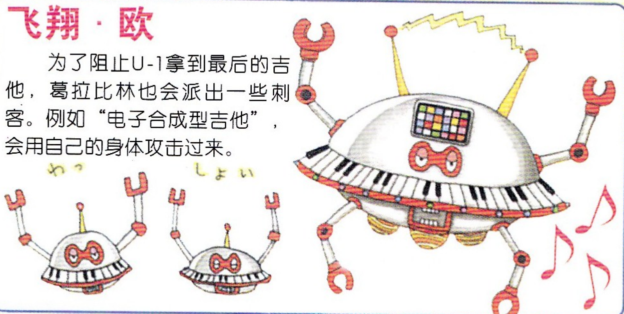
弹奏着“吉他”向敌人攻击吧！

变身成“吉他男孩”的“U-1”，弹奏着独特的乐器武器——“吉他”，与敌人进行战斗工作。那么，他要怎么样弹奏呢？详细的情况目前虽然仍不明确，好像只要使用左手的模拟手柄和□键，配合时机操作就能进行弹奏。在画面上方的体力槽，如果演奏出顺畅动听的“好歌”就可以给敌人伤害，而且只要敌人的体力变成0，你就算是赢得胜利！

另外，游戏的主要內容除了故事模式以外，还准备有对战模式。在这里，最多还可以4个人同时来进行游戏哦！

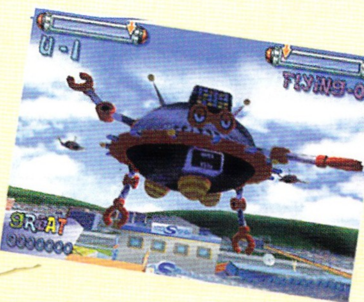
飞翔·欧

为了阻止U-1拿到最后的吉他，葛拉比林也会派出一些刺客。例如“电子合成型吉他”，会用自己的身体攻击过来。





←↓首先先从演奏开始，如果弹奏得好，在开始对战时的体力就会增加。



←率领手下“小不点”的飞翔·欧登场出现！



←据说演奏乐器之后，就会成为乐器的演奏者，并四处跳着舞。

普马大变身

如果弹奏得好就会发出攻击



↑普马的真面目就是吉他男孩的伙伴。负责支援U-1。

和吉他起共鸣的普马







←向“U-1”压迫而来的飞翔·欧。

对战中获胜的将会是谁！？

也有这样的敌人会登场出现哦！！



→会用在胸前所带着的「旋转唱盘型吉他」抛撒出小碎片攻击过来。

↑葛拉比林的刺客。会来回挥动“斧头型吉他”攻击！



能拯救宇宙吗？吉他男孩！



众里寻他千百度，此情无计可销愁
——一个令玩家迷惑，SONY痛苦，SEGA和任天堂偷着乐的圣诞节

文/本刊驻美特约记者 叶展

对于无数的美国家庭来说，圣诞传统中最重要的一项就是给孩子买礼物。事先并不能让孩子知道，但又得揣度好他们的心思，偷偷地买来他们真正想要的礼物，再用花花绿绿的彩纸包好，趁着圣诞夜月黑风高孩子睡熟的当儿，放到楼下的圣诞树下。第二天一早，孩子们便会大呼小叫地抢下楼来，奔向属于自己的礼物，三下两下扯碎包装，然后坐到地上玩将起来。但今年圣诞节对无数美国孩子和他们的家长来说，却是一个令人沮丧的圣诞节。因为他们费劲心力踏破铁鞋也无法找到一台他们梦寐以求的PS2。PS2成为了美国最炽手可热的商品，最可望而不可求的商品，她点缀了无数人的梦境，最后在无数家庭里散布开来失望，沮丧和迷惑。

近几个月来，PS2几乎在美国所有的商店中绝迹。美国最大的家电连锁店BESTBUY的女发言人接受采访时半是无奈半是调侃地承认：PS2的供货是"毫无规律的""无法预见的"。她说："我们亦无法确定何时何地会有供货，每次店员把紧急调来的可怜一点PS2从卡车卸下装到推车上，从门口推到货架的路上顾客们就会一拥而上把推车上的东西抢光，PS2根本上不了货架！"

无助的玩家们转而求助于购物网站和拍卖网站，在那些最著名的拍卖网站，如eBAY，YAHOO，uBid，PS2的价格被炒到两倍甚至三倍。人们呆坐在计算机前，不停地按鼠标更新屏幕，希望奇迹会出现，希望能发现一台漏网的PS2。甚至出现了专门提供PS2信息的网站，如www.ps2bargains.com。

为了帮助人们购物，一种独特的软件工具应运而生：网上购物自动扫描工具。因为网站上大部份时间PS2的库存为0，你得趁PS2库存由0变为数字后的很短一点时间去下订单，迟了一会儿库存数就又归0了，您又得大眼瞪小眼地对着计算机运气了。而自动扫描工具可以扫描著名的零售网站，一旦发现PS2库存变化，就会给你发EMAIL或手机BP传呼你，让你赶快去哪个网站下订单。有的扫描程序是免费的，如www.mediaenforcer.com。有的则需要玩家"小小"的破费，如www.siteexperts.com的PS2自动扫描工具，收费9.95美元。

许多疯狂的网上购物者为了跟踪网站上PS2的库存而安装了自动扫描工具。随着自动扫描的大行其道，人们注意到网络交通明显增加。许多公司的发言人都发表声明，保证本公司网站不会受到影响。安装了自动扫描工具的消费者简直是在和时间赛跑。美国最大的玩具连锁店ToysRUs的网站在23秒钟内就卖光了她第一批所进的几千台PS2。追加的订货也在几分钟内卖光，现在供货也是青黄不接时断时续。连最大的连锁店都如此，其他小一点的零售商的日子就更没法过了。

在这样的情势下，SONY不得不推迟了开通自己的购物网站www.playstation.com的日期。SONY本意是在近期推出自己的网上购物服务，使玩家可以到playstation.com去购买PS2和相关软件。但考虑到目前供货极度不足，如果网站开通，势必会占用本可发到零售商的部份供货，对零售商们来说这无疑是雪上加霜火上浇油。为了稳定零售商们的情绪，SONY才忍痛做出推迟网站开通的决定。SONY的声明中说："SONY的PS2购物网站将推迟到市场上有足够的PS2时才会开通，以免对零售商产生冲击！"

SONY的计划是在2000年底前在北美销售130万台PS2，要达到这个目标，它起码每周供货要达到10万台。但据市场分析家们观察，看来SONY要达到这个目标很困难。"怎么看SONY都不象能每周供货10万台！"PC DATA的分析师评价道。如果我们做如下计算：即使SONY能够实现它的承诺，每周供货10万台，全美2万个零售点，则每个零售点一周只有5台PS2可出售。而实际上供货并不能全部投入零售，有的是属于预定的订单，还有各种网站的订货，都要从这10万台里分流出去。这么算来，每个零售点每周连5台都摊不上。面对这么严峻的形势，SONY怎能不愁白了头！可它是毫无办法，因为这是不以人的意志为转移的，巧妇难为无米之炊，市场部再能折腾，生产能力的上限在那摆着，还是没辄。

PS2供不应求导致欺诈行为的发生。有些人在网上散布虚假广告。警方最近逮捕了一名男子，他被指控非法接受订单但从未给顾客发货。其他数起同样性质的案件正在审理中，SONY的发言人透露。

与PS2在零售店中的绝迹相反，PS2软件的种类很多，足足摆满了两个大架子。记得前几年N64发售时是有主机没软件，没想到现在SONY成了有软件没主机。

由于PS2供货不足，失望的消费者只得转向其他主机，PS1，N64和DC的销售都被带动了。下表是一周销售的排行：

硬件销量排名			软件销量排名		
名次	主机名	销量	名次	主机名	销量
1	PS	153,183台	1	PS	2,220,194份
2	N64	85,854台	2	N64	853,231份
3	DC	79,609台	3	DC	453,111份
4	PS2	70,711台	4	PS2	161,471份

我们可以看到，日渐衰老的PS还在给SONY挑大梁，其销售量仍占了整个游戏机市场的26%。DC和N64的销量居然都超过了PS2。尤其是DC的销售量在11月略有下降后12月又回升了，显然是一部分意存观望的玩家意识到短期之内买不到PS2后不得不转向了DC。

本来业界认为这个圣诞节SONY将会取得无可争辩的胜利，PS2会力求形成足够的装机量来和将于明年问世的XBOX和GAMECUBE相抗衡。因为这毕竟是PS2在硬件性能上没有竞争对手的最后一个圣诞节了，到了明年竞争将更加激烈。但没想到PS2的供货捉襟见肘，不仅令业界人士大跌眼镜，也令普通玩家心存不满。这个圣诞节，SONY可真不好过啊！



21世纪的电子游戏
——第五类艺术

文/萧雪枫

写在前面：

前一阵子，在一个介绍电影的电视栏目里偶然看到一则关于SONY新游戏的制作报道，报道的题目叫做“交互式电影魔术”。从这个题目里可以看出，电子游戏发展到今天，其与电影互相结合的趋势愈来愈明显。从表面上看，二者唯一的不同之处就在于：纯电影是由他人饰演的，结局固定的一种艺术；而电子游戏则是由自己扮演的，具有分支结局的一种艺术。现在，越来越多的人承认，电子游戏也是一种艺术形式，并且还是所谓“第五类艺术”（其它四类分别指：表演艺术，如音乐和舞蹈；造型艺术，如绘画和雕塑；语言艺术，如文学；综合艺术，如戏剧和电影）。电子游戏既然是艺术，就要拥有艺术的一切特点；既然是第五类艺术，就要有不同于其它四类艺术的独到之处。电子游戏从诞生到今天步入“艺术的殿堂”，着实经历了不少风浪，本文并不想过多的忆古追今，更不是谈论电子游戏是如何走向“艺术化”的，而是要说一说什么样子的电子游戏才足以被称之为“第五类艺术”以及“艺术化”对电子游戏的发展所产生的影响。可以说，这种影响将遍布与电子游戏相关的各个方面，它会使我们所钟爱的电子游戏的未来显得愈加神秘和奇妙。

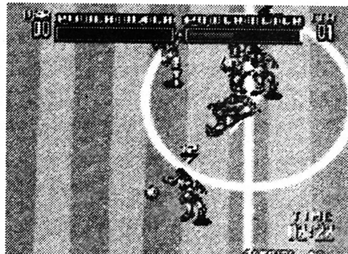
第五类艺术
——电子游戏艺术所应拥有的独到之处

首先，让我们弄清楚一些概念。我们说电子游戏是艺术，那么艺术到底是什么呢？《辞海》里面说：艺术，就是通过塑造形象具体地反映社会生活，表现作者思想感情的一种社会意识形态。而西方人对Art一词的原始解释是：the making of things considered beautiful，直译即为“制造我们认为‘美’的东西”。由此可见，艺术首先要具有美感；其次，它要具有一定的社会属性和思想感情。这样说来，早期的电子游戏确实称不上是艺术。虽然俄罗斯方块、吃豆之流给我们带来的快乐感觉可以说是永不磨灭的，但这只能说明它们超强的娱乐性。它们不具备明显的社会属性，它们简单的规则和机械化的一成不变的游戏方式注定了没有人会因为玩它们而感到恐惧或惊讶、狂喜或悲痛，更不会被深深的感动，因此将这类东东称为“纯娱乐”或“机械化娱乐”应该更合适一些。无可否认，这类电子游戏和打扑克牌、下棋等等一样，可以成为人类永远的游戏，但仅此而已。本文主要要讨论的是“艺术化”之后的电子游戏，因此上述这类游戏就不在讨论之列了。

应该说，当电子游戏走进了RPG时代之后，它才真正开始有了点艺术的样子。最明显的特点就是电子游戏开始结合了音乐、绘画、文学这三类艺术形式，并且越来越贴近现实：我们在抑扬顿挫的背景音乐伴奏下，穿行于一个个由精美图象构成的场景中，与不同的NPC做着长长短短的交谈，为着完成一个神秘而伟大的任务在奋斗着……不仅是RPG，随后而来的SLG、AVG，甚至FTG等等都无一例外的结合了其它各类的艺术形式，这使电子游戏看上去可以与戏剧和电影一起列于“综合艺术”的范畴了。

确实，电子游戏发展到这种阶段还不能被称为“第五类艺术”，因为它与其它的综合艺术（即戏剧、电影之类）太相近了，完全可以等同于一类。也许有人会说：“不是啊！你在前面也说了：‘纯电影是由他人饰演的，结局固定的一种艺术；而电子游戏则是由自己扮演的，具有分支结局的一种艺术。’这正是现在的电子游戏与电影戏剧等的不同之处啊，难道凭此还不能将它单独划分成为一个范畴吗？”我要说，是的，我认为，仅凭这两点，还不能说现在的电子游戏就已经成为了“第五类艺术”。

我们做一个对比就可以看出来。首先，我们看看电影（或戏剧）的特点是什么。电影和戏剧的突出特点就是：利用一个预先设定好的剧情，引领大家走入剧中人物的生活，体验他们的经历、思想以及感情，最后在某种情绪堆积到高潮之处收尾，使观众回到现实之后依然有所回味。而现在的绝大部分电子游戏（除极少量理念和技术都比较新潮的网络交互式游戏）也是这样，除了游戏中的人物由玩家亲自扮演之外，从艺术角度看去，电子游戏从设计到制作到完成走的都是与电影或戏剧几乎相同的道路。至于电子游戏的分支结局，其实就目前看来，一个游戏最多也不过就是两到三种。基本上游戏者还是被束缚于一个主线情节序列之中，仅由于在游戏中的某个时段的不同选择，而被程序强行带入某个分支。从总体来说，游戏者还是被动的，其状况与电影观众在本质上相同。换句话说，现在的电子游戏还是“以制作者为本”的，而不是“以游戏者为本”的。制作者做出什么，游戏者就玩什么；无论制作者把游戏的各项元素（如剧情、场景、人物、任务等）设计成什么样，游戏者都只能无条件服从，无论你喜不喜欢，都无法更改。在这种情况下，游戏者对一个游戏唯一的权利就是可以选择玩或者不玩。因此从这个角度讲，这样的电子游戏即使做得再奇妙，也仍然与电影和戏剧没有什么



↑看似简单，内容深奥。这，也就是游戏的厉害之处。

本质的区别，顶多它是扩展了一下电影和戏剧的表现形式罢了。

我想，什么时候电子游戏成为这样一种状态，它应该就可以被称之为一种独特的艺术了，这种状态就是：

一．完全的交互性；

二．完全开放的游戏过程和结局；

三．完全的虚拟现实。

电子游戏要成为特行独立的一门艺术，至少要达到上述三个状态，只有如此，电子游戏才算是真正的“艺术化”了。下面，我就着重说一说这三个方面将会给电子游戏的未来带来怎样的一个情形。

电子游戏“艺术化”的表现形式
——完全交互性、完全开放性、完全虚拟现实性

首先请读者注意，这里的“艺术化”所指的是将电子游戏发展成为“第五类艺术”所做的工作，而不是仅仅将电子游戏划归于前四类艺术中的某一个所做的工作。

上面提到，电子游戏至少应具有三种状态，才堪称“第五类艺术”，那么下面我们就来描绘一下这三种状态。

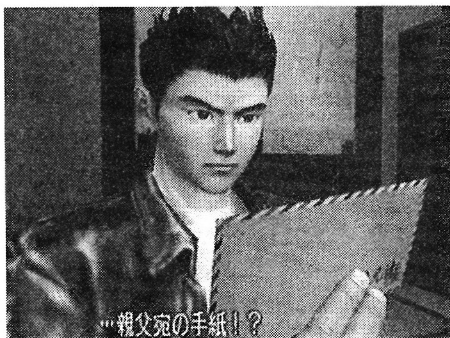
一．完全的交互性

所谓交互性，相信大家都已经耳熟能详了。《电软》在美国的特约撰稿人叶展曾多次提过，“人机交互（Human – Computer Interaction）”是未来世纪最具发展前途的一项研究。我们每个人在玩电子游戏时，就是在进行着人机交互，而且随着网络的发展，我们不仅和计算机做着“交互”，更是通过计算机直接的与地球上的其他人做着“交互”。通过网络进行人与人之间的交互比之原先人单纯与计算机的交互，其层次要深了一些。再往下发展，这种交互将更加深入。比如交互的双方可以彼此看见对方，听见对方的声音，甚至闻到对方的气息。总之，除了不能触碰到对方的实体之外，一切都与真正面对面的交往一模一样。想象一下，如果一款电子游戏能够做到这种程度的交互性（我们应该可以称之为完全的交互了），那将会使电子游戏本身产生怎样的变化呢？

第一个重大变化就是：游戏中的人物对话剧本和NPC将会变得不再必需。现如今，任何一个有情节的游戏中，都需要一个完整的人物对话剧本和足够的NPC，有了这些预设的对话文字，游戏者才能够从NPC处获得足够的信息，有了这些信息才能通关。而在一个具备完全交互性的游戏之中，你所遇到的任何人物都有可能是一个处在网络另一头的真人，这些真人在玩游戏的同时，还在扮演着形形色色不同的“NPC”，你要完成一个任务，就需要时刻与他们打交道。我们平时生活中与人说话时从来不需要剧本，更不会对不同的人反复说同一句话，因此在完全交互性的游戏里，对话剧本和NPC变得可有可无。当然，对话剧本和NPC并不会消亡，这是因为，



→『梦幻之星』可谓是网络游戏史上留名的大作。



←已超出普通游戏类型的『莎木』拥有『超凡脱俗』的魅力，业已习惯科幻题材游戏的玩家未必能够一下适应。应该说，本作更具『艺术性』，拿个奥斯卡也不奇怪吧？

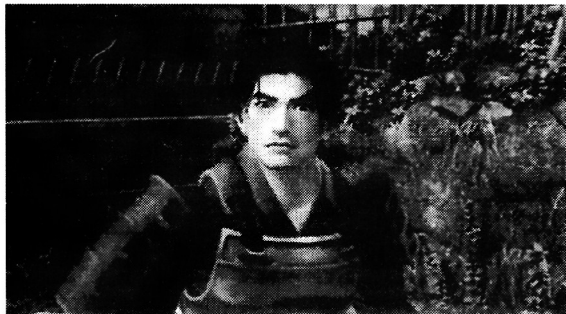
如果完全由真人担任“NPC”，由于思维、语言甚至个人好恶的差异，这些“NPC”不见得会对游戏者提供有价值的准确的信息，这无疑增加了游戏任务的“不可完成性”，所以这是对游戏者的一个更大挑战，一个人要想在这种状况下完成一个游戏，不仅需要智慧、体力和精神，甚至还得动用自己的人格魅力等等。所以，如果你不愿意在完全交互的状态下游戏，你就可以选择有固定对话和NPC的一种相对简单的游戏模式。

第二个重大的改变就是：游戏者在完全交互式的游戏中可以扮演任何类型的角色，因为完全的交互性保证了游戏中的任何人物都可以由游戏者来担任。这就好比，在一个即时战略游戏中，你即可以做一个指挥千军万马的将军，也可以做一个亲临战场奋勇厮杀的小兵；在一个RPG中，你即可以做斩妖除魔的正义主角，历尽艰辛去拯救世界，亦可以去扮演心狠手辣的最终BOSS，千方百计的去陷害他人；甚至，如果你就愿意做一个给别人提供消息的酒馆老板，也未尝不可。这一切看上去似乎有点乱，但有一点始终是稳定的，那就是一个游戏的基本剧情。要注意的是，这里所说的剧情是一种非强制性的剧情，是一个游戏所营造的一个大环境、大背景（例如某个神秘的古国或某个宇宙中的星球等），在这个大环境、大背景中，你可以任意驰骋。也就是说，在游戏中，你不必非要先到达A地才能到达B地；你不必先要完成C任务才能去完成D任务；你可以拉帮结伙组成一个“战斗队”，你更可以独闯龙潭，做一个孤胆英雄；你甚至可以什么都不做，只是在这样一个虚拟的世界里溜溜达达，结交朋友。

说到这里，不免有人要问了：“如果我们玩这样一个充满了不确定因素的游戏，我们最终的目的到底是什么呢？或者说，这种开放性的游戏到底存不存在所谓的‘结局’呢？如果有结局，我们又将如何实现这结局呢？”这正是我在下面要讨论的一个问题。

二．完全开放的游戏过程和结局

我们玩一个游戏时最兴奋的时刻就是看到通关画面。但是，只有极少数的游戏能够令我们一遍又一遍的玩到通关。这就是游戏的结局以及实现这一结局的方法太过单一化所造成的后果。所以，如果有这样一个游戏，我们每次玩它的时候都能够通过不同的方式得到不同的感受并获得不同的结果，那这个游戏无疑是非常具有吸引力的，这就是所谓“开放性结局”以及实现这一结局的开放性的游戏过程。值得一提的是，“开放性结局”并不是没有结局，只是这个结局不由游戏开发者来定，而是由游戏者来定。换句话说，游戏开发者提供给游戏者的只是一个大环境、大背景，或者说是一个特定的世界。开发者可能为你设定了一些固定的游戏套路，也可能设定了一种或几种结局，但你可以不选择这些套路，不选择这些结局，而是以自己的方式玩出另一



↑连人气偶像金城武的面貌都被游戏化了,看来,离电脑动画代替真人演出的时代不远了。若是不了解游戏的人见到本游戏,会不会当成金城武主演的电影大片呢?

个结局。打个比方,比如在未来的“大富翁”游戏中,你不用非要靠炒地收租来赚钱,你完全可以把所有的钱投入股市或去并购公司;你不用非以做世界首富为目标,你完全可以选择做一个股票大王或是一个庞大财团的主席。总之,在游戏给你提供的大环境、大背景里,你将能随心所欲地塑造出一个理想中的自己。

让我们想得更远一点:如果一个游戏不仅其结局和实现结局的方式可以由游戏者来定,甚至这个游戏本身也可以由游戏者来进行一定程度的拓展或改变,那将又会是一种什么样子呢?其实实现这种想法是完全有可能的。我们都知道,Linux 操作系统的内核是由芬兰大学生 Linus Torvalds 一个人写的,它能在数年内就发展成一个相当完备的计算机操作系统,很大一部分原因就是由于几乎全世界各处都有程序员在围绕这个内核为 Linux 写程序。假设某个游戏公司能够推出一个类似于“内核”的游戏,这个游戏除了本身可以玩之外,还具有相当便利的扩展性,可以让任何具备一定能力的人为其添加分支,添加任务,添加场景或是添加人物,那么只要有人愿意做上述的开发,这个游戏将会成为一个永远玩不完的游戏!在许多即时战略游戏中提供的“地图编辑器”可以说就是这种理念的雏形,但它距离理想的状态还远远不够。我们有理由相信,这种理念一定会继续发展下去。

三. 完全的虚拟现实

这个问题主要将牵扯到计算机技术的层面。首先说明的是,在这里所说的“虚拟现实”,并不是指要在任何游戏中都采用真人实景拍摄,都采用 3D 人物建模;这里所说的“现实”指的不是我们所生活于其中的现实,而是游戏中的“现实”。例如,你扮演一个中世纪的骑士,骑着马在荒漠中独行,那你在玩游戏的时候就应该有骑在马上的感觉,你的眼前就应该是茫茫大漠,满目风沙,你的背囊中只剩下不多的水,你感到了饥渴,你时不时会看到四周的沙地中露出凌乱的白骨,所有的这一切让你感到了真切的恐惧,忽然间,前方出现了一个人影,人影渐行渐近,终于看清了——原来是一个 Q 版的沙漠旅人,这时你才想起,原来自己在这个游戏世界里也只是一个 Q 版骑士……我们不妨想一想,这种程度的真实感是不是我们玩家所期盼的呢?

要做到完全的虚拟游戏中的现实,需要计算机技术发展到一个更高的层次。现在,有不少人在研究诸如 VR 头盔、可穿戴计算机等新奇的玩意。过去,我们指着几张软盘说,这里面有一款游戏;如今,我们抱着一堆光盘说,这里面有许多游戏;将来,我们可能拿着一个头盔和一件奇形怪状的衣服说,穿上它们就可以进入一个游戏,而且是一个有着全方位感受的游戏。到那时,可能真的会有人再也分不出什么是虚幻,什么是现实。这听起来有点可怕,但它极有可能就是虚拟现实技术所要走过的未来之路。

当电子游戏具备了上述的三个特点之后,我想,它已经可以名副其实地被称为一门艺术了,而且其综合性比电影、戏剧等所谓“综合艺术”还要更高。到了那个时候,电子游戏可能已经不是现在意义上的电子游戏了,它将为全人类的精神生活提供一种更加高级的形式。

艺术化的理念将为电子游戏带来什么?

最后,我们简要的谈论一下“艺术化”将会为电子游戏本身带来一些怎样的变化。

第一个变化发生在电子游戏的设计和维护上。简单说来,游戏开发者在制作一个游戏时所要关注的重点将发生改变。这个改变具体表现在:开发者将会把开发重点集中在游戏所提供的故事环境、场景以及游戏基本引擎上,他们要完成的主要任务就是构建一个能够深深吸引玩家的“非常真实的虚幻”;至于游戏中原先占重要地位的人物及其语言、事件序列、场景顺序、结局设计等等将归于次要,这些部分基本上都可以由游戏者来决定。换句话说,开发者和游戏者是服务与被服务的关系,开发者开发出一个开放式的游戏背景环境,预设一些剧情和结局供玩家熟悉,然后他们要做的是就是让玩家放手去修改、增加游戏的内容,同时对这些行为予以观察监控,或根据玩家的要求对游戏进行扩充——这就是对游戏要进行的所谓“维护”。一个游戏的内容经过不断的积累扩充,最终将会由一个基本的“内核”成长为一件近乎完美的艺术品,而且是连创造这个“内核”的游戏开发者们都想象不到的一件完美艺术品。

第二个变化就是“艺术化”将大大推动与电子游戏相关的技术和产业的发展。显而易见,要真正实现上面提到的“完全交互性”、“完全开放性”和“完全虚拟现实性”这些使电子游戏成为独特艺术的理念,必须倚助于计算机技术的快速发展。可穿戴计算机、超高速宽带网络之类的东西,在电子游戏的艺术化理念中将逐渐成为必需,电子游戏艺术和电子游戏技术必将走上相辅相成、共同发展的道路。而整个电子游戏产业也将由于电子游戏本身的进化而带来更大的市场和更多的就业机会。到那时,不仅仅只有程序员能够开发游戏,一个作家可以,一个商人可以,一个学生可以,一个运动员同样也可以“开发”游戏。只要你愿意,游戏可以反映你的全部生活;在游戏中,你可以找到任何你想要得到的东西。当上面所说的这一切真的实现了的时候,我们唯一担心的问题也许就是如何教会人们区分游戏的虚幻和生活的真实,以及如何认识和接受真正的现实。

后记:

曾经看过很多关于游戏的科幻小说,小说中的游戏充满了艺术气息,几乎每个作者的理想都是在游戏中能够有一种“设身处地”的感觉。应该说,这个理想正在逐步的被变为现实,她就好象我们在海面上看到漂浮着的未来都市,谁都以为那是海市蜃楼,但只要我们一步步的向着她走去,终有一天我们会发现,我们已经置身其中,一切都变得无比的真实……

●谢霆锋，现实中的斯考尔(旁白:名字次序反啦！这儿不是《当代歌坛》)。世嘉，我像喜欢谢×锋一样喜欢你，支持你。另，骏生，你姓王还是姓马，建议你先把自己的姓让读者弄清楚再来评论世嘉。上期骏生是否看了大话西游中孙悟空对唐僧说的一番话后转变了口风呢?(云南大理州民族中学 赵晶晶同学)
●问君能有几多愁?恰似一台DC付东流。莎木——梦乎?梦也!(贵州大学理工学院数学系 王进)/天:南唐李后主玩玩DC这种超弱濒临淘汰的主机蛮适合的。



南京 李顺

97特殊连技研究

97中各个人物都有自己的特性，对一些人物成立的连技对另一些人物则不一定成立，而且97中招术还有很多不同的分支，因此产生了许多特殊的隐藏连技。

Ⅰ．八神庵:

①不可防御的暗勾手(↓↘→A):此技仅对玛丽、克拉克、拉尔夫三人成立。当八神普通版八雉女击中对手后，在动作结束的第一时间发出暗勾手，之后不要作出攻击动作，对手起身时则无法防御暗勾手(注:若在暗勾手击中对手前作出攻击动作，对手则会防住暗勾手)。

②对上一技巧的追击:第一种是在发出不可防御的暗勾手立刻前冲，若对手用前紧急回避来躲避暗勾手，则立刻近C>→A>八雉女。第二种是在版边追击。当对手在近版边1/2屏幕外吃八雉女，八神应当在发出暗勾手后立刻前冲，在对手吃暗勾手后再以轻葵花或八雉女追击。

③版边轻葵花1将对手击至空中再以八雉女追击。要注意的是此技对八神，TERRY，七枷社，坂崎良不成立。不知情者若冒然追击，后果相当严重。另外补充一点:当版边轻葵花1击飞对手很高(血槽上下)时，则可↓A挥空>葵花2>八雉女。

Ⅱ．坂崎良:

①MAX态:极限流连舞拳>天地霸王拳。此技只对草雉，二阶，大门，真吾，比利，玛丽六人成立。

②版边:极限流连舞拳>↓A挥空龙虎乱舞:此技只对比利成立。

③↓BA>↓↙←A>虎炮。此招不易将对手击倒，所以有很大破绽。其实在版边此技可将二阶，夏尔米，安迪，比利，山崎，陈可汉，七枷社，莉安娜这八人击倒。

其中莉安娜无需版边可击倒。另外用此技打对手背部可将所有人击倒。

Ⅲ．草雉京:

①首先说明一下九伤后的两种状态:版边重七五改>荒咬>九伤，当九伤击中对手后会产生两种不同的状态。当荒咬>九伤出招早时，对手吃九伤后会上飘，此时一般接重鬼烧或前大跳(↙↗)D;当荒咬>九伤出招迟时，对手吃九伤后会全身火红，此时一般接近C或轻鬼烧。

②MAX态，敌版边，重攻击>重七五改>荒咬>九伤(火红态)>↓A挥空MAX大蛇雉

此技一击必杀。↓A挥空要极快，几乎无攻击动作。这是一个极罕见且相当难的连技。其实重七五改>荒咬>↓A挥空MAX大蛇雉要比上一招略简单些，但对八神，TERRY，七枷社，坂崎良不成立。

③MAX态，敌版边，重攻击>重七五改>荒咬>九伤(上飘)>胧车(←↓↙B)

此技只对草雉，大门，二阶，克丽丝成立。

④MAX态，敌版边，重七五改>荒咬>荒咬>九伤>……

此技对草雉，二阶，大门，莉安娜，麻宫，克拉克，陈可汉，不知火舞，玛丽等人成立，这一招关键在于荒咬第一次要早发。其中“……”处可根据九伤后的不同状态做不同追击。补充一下，重七五改>荒咬>轻七五改>前大跳D同样要求荒咬要早发，这一招只在MAX态下对草雉，二阶成立，且相当难。

⑤近B>MAX大蛇雉，用来阴对手下盘的招式，在版边大蛇雉要晚松，在版中要早松。

Ⅳ．大门五郎:

①↓D>↓↘→B>地雷震，由于97中人物受身时间长短不同，所以一半人可用受身躲过此招。另一半无法用受身躲过此招的人分别是:二阶，TERRY，安迪，罗伯特，拉尔夫，麻宫，拳崇，金家潘，神乐，蔡宝键，陈可汉，七枷社，夏尔米，山崎，玛丽。

②地雷震>←↙↓↘→C:直接近身地雷震，对手若未受身则可接←↙↓↘→C;当在连技中发出地雷震(↘C对空>↓↙←B>地雷震，↓D>↓↙←B>地雷震)，则要分两种情况:一、对手受身和起身瞬间吃地雷震，若未受身，可接←↙↓↘→C。二、对手躺在地下时吃地雷震，会平着身体被震飞，此时即使在版边也不可接←↙↓↘→C。

③版边↘C(对空)>↘C(无需Counter):对手在版边空中位置很低时，大门↘C后，可立刻↘C(只可接一次，不可无限连)。例:版边大门CG(Counter)>↘C(无需Counter)>↘C>↓↙←B>地雷震，此技十分实用。　(天语:对于KOF2K的稿件下期处理)


日本限量1800台。迷儿们不但要买限定版游戏，还要限定主机!真是难于上青天。

樱大战限定版主机(25800YEN)

●我从主机外观看制造商。PS2=索尼=电器商。NGC=任天堂=游戏商。(沪福州路朱毅)　●莎木，为了你，我背叛了我的偶像。我把它卖了，买了你和格2。(河南禹州 马伟超)/天语你是骏生所说“易冲动”。　●彩显+VGA+DC+正版=VERY GOOD!(郑州 李永)　●游戏还得玩，派系还得分。(北京鹞儿胡同“忠实的索尼派”、“实况迷”赵博华)　●我为我有FC而骄傲，我为我有MD而自豪，我为我有DC而激动，我为我有PS而怒吼(四川双流县 王磊)/天语:天下与“王磊”同名者何其多也。　●某些无聊之人让36分的3tb在国内销量大减，难道FAMI通编辑的眼光还不如他们?(沪巨鹿路 郑君)/天:别这么说，派系不同。编辑部铁拳王是风林与七支剑，VR高手是俺。(!???)



四川大邑 魏光光

八极拳和结城晶

大家好，我是一位 VF 系列游戏的爱好者光光。一直想写一篇关于 VF 系列的文章，这一次终于有了机会（嘿嘿，托了《批评》的福。）综观现今众多的游戏文章，写 VF 的也不在少数吧，毕竟那是 3D 格斗游戏的鼻祖啊，从 1 代到 3 代再到现在欲抱琵琶半遮面的 VF4，每一代都是那么的精彩和刺激。均衡的格斗判定，漂亮严谨的武术招式，流连忘返的 3D 场景都令广大的 VF 迷们津津乐道于其中。

作为一位武术爱好者，对我而言 VF 系列最令人着迷的就是游戏中的中国武术了。而其中贵为主角的结城晶所使的八极拳更是被我在游戏内和在游戏外勤练不缀。看看贵刊上经常都在说大家玩游戏可不能只玩啊，还要用心去感受感受游戏的内涵啊等等的话。可到底该怎样感受？RPG 和 AVG 等剧情游戏就不用说了（看画面，看文字就懂了？），FTG 类的 KOF 和 TEKKEN 系列等的那些天马行空的功夫又只能靠游戏制作者编纂的故事和画面的渲染来感受格斗游戏的刺激和爽快。但对一个中国玩家来说，对出现在你喜爱游戏中的古老的中国文化（武术也是我们的文化瑰宝哦）——

1. 八极拳的衍革： 喜欢用结城晶的玩家们怎么可以不知道八极拳的由来呢？这种拳术发源于中国河北省沧州孟村，在清代以沧州为中心，传到邻近的盐山（天语：嗯，那里俺有亲戚来着）、南皮等县。所以 VF 之父铃木裕为了寻找八极拳的真传才会来到沧州。（看来我也该砸锅卖铁筹够去沧州的路费了。）八极拳也称“开门八极”，俗称“耙子拳”，因其拳型半握，掌中露空，型如农具中的耙子，故名“耙子拳”，也称“虎爪拳”，其实在 VF 中，细心的玩家就会发觉结城晶的双拳都是半握着的，形如“耙子”。那什么是八极呢？在八极拳中有一种发劲叫“十字劲”，可以把劲力发向四面八方，所谓八方就是八极，故名“八极拳”。这就是八极拳名称的来由。

2. 八极拳的分类： 哈哈，还不知道八极拳有分类吧！它可分为三类，即：小八极拳，大八极拳和六大开拳。其中大、小八极拳就是现在广泛流传的八极拳套路，但这两种八极拳已经失去了八极拳技击的真髓，只能练来强壮身体，可不能格斗哦！（笔者就练的是小八极拳，如果有人要我在游戏外和他较量的话，我就只有哎呀，哎呀，逃！）只有六大开拳才能算是八极拳的秘传之法哦！

注意了！注意了！在 VF 中大家所看到的结城晶施展的拳法就是八极拳中的秘传之法：六大开拳！！晶哥，我好崇拜你啊！（流泪状。）六大开拳一共有六路：第一路是“贴山靠”，第二路是“崩拳”，第三路是“猛虎硬爬山”，第四路是“塌掌”，第五路是“挑打顶肘”和第六路是“虎扑”。（怎么很多都耳熟啊？）每一路拳法都有自己的套路和练功方法。（看来我们的武术真是很深邃啊！）玩过 VF 的玩家现在知道了吧，结城晶可是得到了八极拳的真传哦！

3. 八极拳的特点： 在 VF 中，结城晶施展的八极拳刚猛厚重，雄浑有力，这是玩家们都知道的。在武术中，八极拳的确也是如此，在中国武术众多的流派中，八极拳的打击威力可以说是最大的。

八极拳主要以拳，掌，肘，肩，背等部位进攻，善于连身体也一起窜跃上去打近战。这一点用惯结城晶的玩家应该能感受到。无论是“里门顶肘”“跳山蹦锤”还是“猛虎硬爬山”等招势，无一不是在前进中施展的。

八极拳中很少有用腿的招式，仅在八极拳套路中第二段才有一招“挑背纵跳弹跳腿”，在 VF 中，结城晶除了上中下三段腿法以外，也仅有一招“连环腿”而已。

八极拳的步法独特，乍一看不是很快，但实际上相当迅速。在与其它拳法交手中，八极拳虽受对方的攻击而全身仍跃向前方，它几乎是在前进中施展拳法的。在 VF 中，结城晶常常用逼，靠，推，撞等方法将对手打下擂台，笔者在和朋友玩 VF 的时候就常常用结城晶的铁山靠和猛虎硬爬山将对手撞下擂台。喂，今天你撞了吗？

4. VF 外的结城晶（不会吧？！）： 在游戏中，人们常把结城晶与“街霸”中的隆，“铁拳”中的保罗等人联系在一起，因为可能他们都有一个相似的性格，就是在不断的修炼中提高自己。其实在中国几千年的武术历史长河中，为了寻求武术的最高境界而不断修炼的武林高手多不胜数，（这可不是武侠小说哦！）在八极拳门中，清代末年就曾出现过一位能与结城晶相提并论的人物，他就是李书文。（结城晶第二？）

李书文（1862——1934），河北省沧州孟村人。

这个人朴质精干，整日沉迷于习武修行。他的八极拳在当时名震四方，他拳风雄浑劲厚，威力巨大。当时有不少的武术家往往虚有其名，其实并无实力，但李书文却是地地道道的“打出来的武术家”。这一点与结城晶非常相似吧。（都是格斗狂？）

心语●认真地玩过几款 SEGA 的作品后(莎木、JSR),才发现 SEGA 真的是个充满创意的游戏公司。莎木(对裕的评价)——玩 DISC1 时:马鹿。玩 DISC2 时:阿呆。DISC3 打完时:SUZUKI 真乃神人也!!!(上海杨浦长阳路 夏晖)/天:这游戏我在彩监上打的。潜入旧第 8 仓库、救老头、开叉车、救望、临行等场面,大感泪。还要向国内广大莎木爱好者报告一个好消息,莎木一章 YOKOSUKA 在美国销量已经达到了 50 万本。这个成绩甚至是制作者所始料不及的。

据记载,他曾把一根铁枪捅进墙壁,几个力大无比的年青人无论怎样也拔不出来。还有一次他在与人交手中,仅用了一招"上步冲拳",就将对手的肩头打碎。(怎么我在 VF3 中使这招却总被梅小路葵返掉?友人曰:你笨嘛!)

李书文一生惯用"猛虎硬爬山"一法。在他多年的比武生涯中几乎都用这种拳路,而且从未遇到过对手。所以当时武术界流传"李书文不用二打"一说。(即不用打两次。)在 VF 系列中,为了游戏的平衡性,"猛虎硬爬山"的威力被减至最低,但他的实用性相信使用过结城晶的玩家都能体会得到。

结城晶与李书文二人,虽然一个是虚构的,一个是真实的,但他们二人都体现了习武之人勇于上进,勤修刻苦的尚武精神。笔者估计铃木大师在塑造结城晶这个人物时,就可能是以李书文为原型的。



铃木裕大师

世嘉天王级制作人,业界的巨星。NAOMI2 基板 VF4 现正全力制作中。

5.VF 与八极拳

5.VF 与八极拳:VF 中的各种格斗术多来自中国的武术。(如燕青拳、螳螂拳、醉拳等等)其中八极拳可称得上是主要拳术。(嘿嘿,主要还是笔者的偏爱!)在 VF 中,结城晶所施展的八极拳招数多达 56 招,但其中大部份招术在现今的八极拳套路中是找不到的(我可是翻了很多的资料啊)。笔者推测这些招术可能都是从六大开拳中演变而来的。令笔者疑惑的是:VF 之父铃木裕在沧州时,又是怎样费尽心血得到八极拳的不传秘法的呢?(走后门?偷拳?还是……)他严谨认真的工作态度,对游戏事业的执着热爱,不得不令人叹服。游戏是一门文化,武术也是一门文化(古老的文化),当游戏制作者们把两者巧妙地融合在一起的时候,得到的不仅仅是游戏者的欢愉,更是升华了这两种艺术的魅力。

关于 VF 还有很多可以研究的,不过在下能力有限,恕不能一一见于笔端,请各位多多……。(OK,OK,说了这么多,看烦了吗?大家还是抱着游戏机多练练吧……哈哈哈,我的"崩击云身双虎掌"终于练成了!)(1999.3.17 初稿/1999.8.19 再稿/1999.10.24 第三稿/2000.12.14 第四稿)

后记:《游戏批评》的编辑你好。这是我第 N 次向贵刊投稿了,不过原来投的是《电软》,对于我写的这种文章兴趣好象不是很大,幸好有了你们。这篇文章在一年前就投过了,不过《电软》没要,这次经过了修改,再来一次!对于一个武术和游戏的爱好者来说,多么希望广大的玩家们在游戏之余能多多感受一下那本来就很稀少的且属于我们自己的文化和情结。不足请改之。最后,非常高兴能看到《射雕》能在 PS 上发行,不过我仍旧买不起正版。(笑)



←世嘉倒闭后,我们一定送给它一曲比安的『海阔天空』……

●作者个人情况

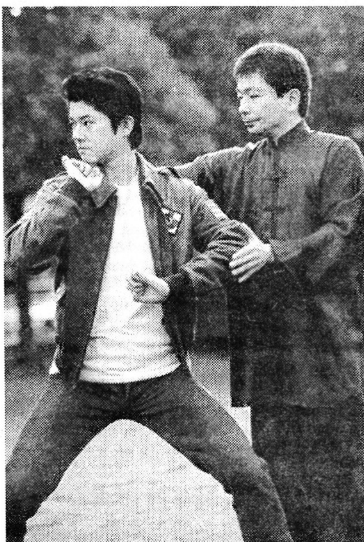
笔名:魏光光,男 24 岁

职业:骨科医生

电子邮件:guang-1@etang.com

本人玩龄:12 年(VF,KOF,FF,TEKKEN,BIO 之爱好者)

地址:四川省大邑县晋原镇东濠沟北段 256 # 鹤鸣精武馆骨科门诊部 魏医生(611330)



↙服部老师正在指导"凉"的"里门顶肘"。

服部哲也

日本唯一传人

吴氏开门八极拳

河北沧州孟村

中国

●服部哲也,1959 年生人,青年时爱好武术,20 岁开始练中国形意拳。1986 年在日本拜八极拳七世宗师吴连枝为师。96 年在日本开设了吴氏认可的八极拳学校。这次莎木中主角的动作均由服部亲自审阅。

天语:记得铃木大师初来河北时是在世嘉华翰中方总经理的陪同下得以顺利"取经"成功的。大概沧州是主要一站,少林寺也有去过。然而比较令人郁闷的事情还是发生了。第一,这样好的文章我们现在才刊出,本人确实失职;第二,孙正义早期"DC 杂志"中的好几张大师沧州取经时的重要照片找不到了(包括在吴氏开门八极拳宗师墓前拜祭和在北京八达岭长城上的留影。也有和吴连枝先生畅谈时的场面),令本文在编排上失色不少;第三,无法去沧州采访吴连枝先生,本来天语在电视上已经见到过他老人家了。习练八极拳的双方似都穿着麻袋一样的坎肩且腰扎麻绳以发力相互"铁山靠",令观者感受到极强悍的力度感,实战则讲求一击必杀……

●99 年买 DC 以来,一直严重贫血(缺铁性的),因为要买原版游戏。樱 1 普 410RMB;樱 2 第一时间 620,樱 3 限定钱已备好,定要在第一时间拿到。(正版 8 张,成都槐树街 www.PS2E.com 大神一郎)/天语:踏破铁鞋无觅处,得来全不费功夫!难道你也在网上抨击过"失望"一文(玩笑)?保镖好在哪儿?

「攻略人行道」

爆走战机
—金属步行者

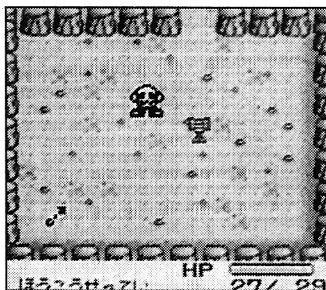
GBC	厂商:CAPCOM	类型:RPG
	发售日:99年12月24日	

责编/WP

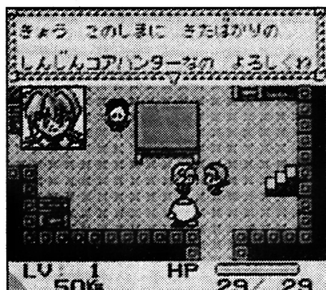
紧急事件，人工智能突然失控暴走，全世界的所有机器人都已失控，并且实行“世界毁灭”行动。这次人工智能暴走事故中，许多人都牺牲了，グゾーン博士也死了。铁斗(主人公)和父亲也被一场洪水冲散了。

铁斗醒来，发现自己躺在一张床上，突然走进一名村民，告诉铁斗ホーク博士在找他。身边唯一留下的东西只有小机器人LT-00メタボール了。来到大厅，ホーク博士来电，把一切事情都告诉了铁斗，并让他从桌子上挑选一件装置。在二楼的人会告诉玩家战斗系统。刚下楼，百万富翁建筑师クラウザー・コ ポレーション社长的女儿エミル・クラウザ一跌跌撞撞冲了进来，告诉铁斗北方的发电厂被黑暗军团占领，请铁斗帮一下忙。面对美女的要求，铁斗无法抗拒。那好吧，就答应她，去发电厂看看。先在附近练上三、四级，来到发电厂，在尽头碰见了一个人。从交谈中得知他就是黑暗军团左使蓝魔。好，就让你尝尝铁斗的厉害，冲上去教训他一顿。蓝魔驾驶着MB-22β バスターバンサー，而铁斗只有一部很弱的LT-00メタボール。想战胜对手不是很容易。

刚打倒蓝魔，ホーク博士来电，说已造好了比LT-00メタボール更强的LT-01メタフロシブ(可以击碎油桶)。原来ホーク博士是专门研究金属进化论的，以后还会送给铁斗更强的机体。回到村庄，整顿一下向西南前进。途中见到了ドルフイ往河里扔了一件奇怪的东西就跑了。铁斗还在想他是谁，往河里扔的是什么？在这个世界上，有个传说，那就是在世界的三个角落里藏着三台最强的终MT???、LT???、ST???。还是赶路要紧。向东北方向走去，途中见到一块蓝色的过路牌，上前调查，突然从地下冒出一个隐藏的客栈，可以恢复HP和道具。原来那个蓝色的牌子是个机关，以后还会碰到许多。



从左面的山洞来到了军事基地。在基地东北方看见了エミル・クラウザー。她说爸爸有急事要见铁斗，事不宜迟，到中央大楼去，在楼顶看见了クラウザー・コーポレーション社长，这时博士来电，并送来了一台机体LT-02α メタランチヤス，能击破箱子。告辞社长，击碎东北方出口的箱子一直向前来到一座山洞。穿过山洞进入了军事要塞，但要塞已被黑暗军团占领，敌人就在运输大楼。一路冲到楼顶，见到了黑暗军团右使绿魂。他驾驶着水系LT-27β クバスターイール。这部坐机在陆地上机动性极差。他有个特点，一有道具出现，就拼命去抢，利用这个特点多放几个メタナバームL2，打败他很轻松。这时，ホーク博士又来话，并已制造出了LT-02β メタキヤノス、LT—05α メタバイカー。真想来杯可乐，庆祝一下。突然来了两个敌人把エミル・クラウザー抓走了。



在大楼旁边遇见了バドー，得知エミル・クラウザー是被从西边的通道带走的。事不宜迟，快去救人吧！用水系座机MT-01メタマソン窜过小水潭，一直向西走，在尽头遇见了ドルフイ，他怎么鬼鬼祟祟的？

来到北方的一个被摧毁的小镇，休息一会儿，用MT-01メタマソン从西北海岸下水，来到西面的发电厂，和バドー一起冲进发电厂。在发电厂尽头找到了被抓走的エミル・クラウザー。就在此时，讨厌的蓝魔又出现了。而且驾驶着MB-36β バスターボルト冲向铁斗。手下败将竟如此猖狂，不知好歹。动点小脑筋，很轻松就能打败他。(注：周围的强碰到会失HP)。英雄救美Ⅰ结束，ホーク博士来电，一定又是造好了更强的座机。的确，这次博士一下送来了5台坐机：LT-03メタガンナー、LT-06メタビーーダス、MT-03メタホバー、LT-05β メタガンナー和空系ST-01メタカイト。来杯可乐，庆祝一下。

离开发电厂，向左前进，南下来到一个孤立的发电厂，该死的黑暗军团一定又占领了发电厂。在发电厂的尽头，果然绿魂已在此等候多时。他操纵着HP 900的MB-25バスター龙。虽HP高，但攻击力却弱得可笑，可非常难缠，利用此地型打败对手。博士又来了，并送来了陆系最强的LT-04メタマシヨルター，可以击碎岩石。南下击碎三块岩石进入一座小镇，小镇一屋内有台蓝色电脑，调查后会出现一名神秘女郎HEX。

从东南海岸水路到达东面的一座岛，岛上除了一座山洞和机关路牌什么也没有。突然エミル・クラウザー和バ

ドー起了过来。告诉铁斗洞的深处有危险。来到洞的深处，果然，蓝魔守侯在此，正等着铁斗。这次他驾着 MB－32α バスターポルポ。其攻击力稍弱，但 HP 和防御力都很强。此战也不轻松，硬拼不可，多用些道具。再次打败蓝魔，博士送来了 MT－0A メタダイバー、MT－05β メタソルーザー、MT－02 メタランダス。

离开山洞，用此三部座机任意一部来到东面的小城，出口在城的东北方。北方有一座山洞，通过山洞来到了一片花园。或许这是世界上最后的一片绿地。在花园左面看见了一座坟，坟上插着一个十字架。还没弄明白怎么一回事，北方的山洞里冲出一个女孩，并开着 LT－06 メタビーダス撞向铁斗，她怎么会是铁斗的对手？三下二下干掉她，通过北方的山洞进入了一个小房子。在小房子里见到了バドー和エミル・クラウザー。而且ドルフイ也在旁边。上前交谈，得知刚才的女孩是她的妹妹。因为在那次事故中，他们的爷爷牺牲了，花园的坟就是グソーン博士，兄妹二人为了给爷爷报仇，便隐居于此。临走时，ドルフイ送给了铁斗水系最强的 MT－05α メタガーアン，能潜入深水。

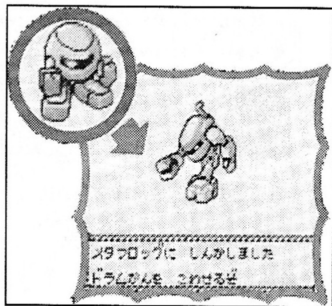
告别三位朋友，从山洞另一个出口来到海边，用 MT－05α メタガニアニ来到一个洞口。通过山洞来到了海拔最高的超高原矿区。向南窜过两座山洞，在第三座山洞的尽头碰到了黑暗副首，副将亲自出马。突然，绿魂冲出来，劝走副首，说要将功赎罪。自尊心还挺强。说着说着，绿魂驾驶着 MB－38 バスターウイズ撞向铁斗。这战可能会有点吃力，硬拼必死无疑，灵活使用道具是战胜敌人的关键。终于将绿魂彻底打垮，他已无任何力量抵抗了，又少了一个对手。博士来到。又送来了 ST－03α メタシェット、LT－07 メタスパイダー、ST－02 メタバニアニ。离开山洞这时蓝魔鬼鬼祟祟地一闪而过，一定又发生了什么事。通过机关过路牌南面的山洞来到了最终 Boss 的基地，先到左中间的大楼里看看，在尽头发现了失踪的マソナ。刹那间，一道白光闪过，蓝魔驾驶着极强的 MB－43 バスターゲイル出现在铁斗面前。英雄救美Ⅱ开始，敌人已拿出最强的武器，这战会很吃力，但铁斗不会因为这点困难而倒下。终于打败了可怕的敌人，这时的蓝魔已一败涂地，同绿魂一样，他已无力再战，又少了一个敌人。这时ホーク博士来电，并开发了飞系最强的 ST－03β メタジヤイロ。

离开大楼，回客栈好好休息一下。最终 Boss—人工智能就在旁边的摩天大楼。先别去找 Boss，还记得前面提过的终极 LT???、ST???、MT??? 吗？想得到吗，那就去找吧！Are you ready，Let's go！

通过右面大楼上方出口，回到基地，向西南前进，然后一路水路来到东方的一座遗址，在遗址的尽头找到了 Great！是终极 ST－04 メタギヤカうクス……这种座机是毁灭世界的核武器吧！

回到出发点的海岸，向东北方前进，来到一个小镇。小镇西南的池塘中央有个海底废虚。在废虚的尽头找到了终极 LT－08 メタウオリアス。这……这种装甲一定是用来杀人的。

按 SELECT，打开地图查看一下，在地图西南面有个大海湾，海湾中间有条很窄的小水路，水路西面有个小镇，从小镇南面的海中央发现了一个极小的岛，进入小岛右面的海域，来到了一个废弃的发电厂，终于找到了第三部终极 MT－06 メタデストロス。这种武器防御力极强。Ye，三部终极座机全部到手，向最终 Boss 的老窝前进。



通过右面的大楼来到了最终 Boss 的基地—高压发电厂。在往 Boss 处前进的途中，黑暗军团的副首出现了，并操纵着庞大的坐机 MB－19β バスターテイうーノ。（第二次暴机与第一次暴机时，黑暗军团副首驾驶的座机会更变，本次坐机是二次暴机时所用的坐机），HP，攻击力和防御力极强的 MB－19β バスターテイうーノ可能会把铁斗打败，但铁斗已经经历了这么多的风浪，不会就这么输的。多用几个 L4 的功击道具击败他。黑暗副首还是倒在了铁斗的面前，随着震动，副首头上的洗脑器掉在了地上，…啊，原来是爸爸。久别的父子两人拥抱在一起，热泪从铁斗的脸上滚了下来。爸爸突然严肃地对铁斗说，人工智能马上要启爆毁灭世界的核武器，让铁斗快去阻止。时间紧迫，送走父亲后，来到了人工智能的老窝—发电厂。

一路杀进塔顶，却见到了黑暗首脑ゼノン。为了启爆毁灭装置，黑暗首脑ゼノン亲自出马。这时，ホーク博士出现了，并劝降ゼノン。但谈判失败了，唯一的方法就是击败ゼノン。一场恶战迫在眉捷。不愧是邪恶的首脑，竟能同时驾驶两台 MB－19β バスターテイうーノ。遇到这种情况，连道具也没有用了，只能靠玩家的勇气和力量去打败黑暗首脑。忽然天崩地裂，天闪雷鸣，两台 MB－19β バスターテイうーノ全部击毁，ゼノン也恢复了意识并帮铁斗打开了通向最终 Boss 的大门，一切都掌握在铁斗的手里，为了给死去的人们和グソーン报仇，为了拯救这个世界，上吧，勇士。

人工智能为阻止铁斗拿出了史上最强的 MB－117 人工智能バスターナイト，战斗打得特别激烈，一直打得天昏地暗，天崩地裂，日月无光，鬼泣神嚎，终究，正义战胜了邪恶，铁斗以强有力的一击推毁了人工智能。

死去的人们和ダソーン博士可以安息了，世界也恢复了和平。接下来就是 ENDING……（敬告：世界东方的小岛可以和朋友通信对战。）

大连　于长龙

盗墓者 5

「攻略人行道」

著名的冒险游戏《盗墓者》系列的第五作已经在PS和DC上推出了，这次我们美丽的劳拉又要到哪里去冒险呢？顺便提一下，编辑部里的小编们都很期待由安吉莉娜·朱丽主演的同名电影哦！

PS/DC	厂商:EIDOS	类型:AVG
	发售日:2000年内	

责编/WP

1.Streets of rome(罗马街道)

游戏开始后向右边第一个洞口拐进去，你可以看到一个喷泉。往左边走找到一个开关，从喷泉的地方出来，找到一个地洞，里面有一个开关，可以使身后的石块升起，转身爬上石台，顺着路向前走（玻璃可以用枪打碎），在楼梯通道上有一个可以通向对面房子的窗户，跳过去前面有两条路，从左边上去可以找到一把钥匙。

原路返回。顺着楼梯向下走，回到院子里，用钥匙打开对面的房门。往里走，有两条路，先向下找到一把五角星的钥匙，再向上走，可以找到一个开关是通向院子的，不要回去，先向左边，在有一把左轮手枪的地方有一扇门可以打开的，进去后可以找到瞄准器和另一个五角星的钥匙，带着两把钥匙去右边，有龙头的院子就会打开。走到龙头前，从没有水的洞口进去，到一个有大钟的地方，用枪打大钟，左边墙上有一扇门会打开。进去打开开关，然后到有两只乌鸦的房间，左边有一个开关，当乌鸦变成白鸽，然后移动白鸽，去右边，可以找到另一个开关，同理，回到院子里，找到一个圆形的钥匙……

2.Trajan's markets (图雷真市场)

一出来在左边的盒子里找到铁棒，右边找到瞄准器，右边第三间房子可以进去，顺着路走，最后到一个有很大齿轮的房间，在齿轮的对面可以找到梯子。爬上屋顶找到拉绳，有一个要多拉几次，在圆石滚开的地方用火柴照明（没有火柴可以用带有瞄准器的手枪）可以找到圆钥匙。在你下来的地方，有一个地洞，有一些弹药和血包。

把圆钥匙放到石像的前面就会打开一扇通向外面的门，出去后找到一个有水池的房间，游到对面，里面有个家伙实在太厉害最好先记录一下，用左轮手枪打他的眼睛，打死后可以得到一把钥匙。在台阶的下面有一块有颜色的板可以打开，水下有一个风扇，在风扇的上面有一个很窄的洞口，里面可以拿到圆形的扳手。回到原来的房间，在对面的房间里使用扳手关掉风扇，在水下还有一个风扇，关掉它就可以到一个有武士的房间，干掉他，然后找到另一个圆钥匙……（三头龙很难打，最好侧跳来躲过喷过来的火焰）

3.The colosseum (圆形大剧场)

先记录一下．在右边有一块可以推进去的石头．里面有一朵花．出来向里走，躲过机关后在岩浆的上方有一个很窄的洞，里面有一个开关，出来后沿着路走，你可以拿到gemstone piece. 到一个有四层的房子，一层有一个血包，二层有一个开关，四层有枪和血包，回到三层，在左边有一个拉绳，拉三下，可以使中间的一个石台升起来，不过有时间限制的．你必须拿到另一半的gemstone piece. 走向关着的门……

动画过后你要记录一下，放下钥匙后向后连跳两下才安全．跳到对面，沿墙壁爬到对面，从打死的武士身上拿到钥匙，最后拿到宝玉……

4.The base (基地)

在仓库的一个白色的柜子里找到钥匙，找到有钥匙孔的门，进去后干掉里面的人，从死人身上拿到卡片．四处看看有好东西。现在到底楼刷卡，有一个房间里墙上的铁网板可以打破。然后到二楼一个有缺口的地方，从箱子上跳到另一个有缺口的地方，跳的时候最好先观察一下地形。现在可以进去好好扁他一顿，进入打开的通道，先去左边，看到一台电机，少一个电阻，打死卫兵，捡起钥匙，再去右边房间，右边有弹药和瞄准器。

落到地面，用卡片。在洗澡间进行搜索，找到电阻。去电机房，放下电阻后会有一条狗向你扑来，打死后到狗出来的地方按下按钮。出来后从箱子上跳上潜水艇……

一出来是一间宿舍，四个扶手中有一个是坏的，扳下它，撬开墙上的通风口。一直向前走，在有几条断电线的地方，仔细找一下，一个地下的铁网板可以打开来，在房间里找到电池。回来继续向前走，直到一个可以拉起的铁网板，前面没有路了，这里记录一下，打开铁网板，悄悄的下去，里面有一个厨师背向着你，走到他背后拿到钥匙和枪，出去后是一个餐厅，先向左边，在一间有木箱的房间里，木箱上有一个铁网板可以拉开，最后找到电池，回去后继续向里走，在一间仓库里，找到呼吸器和一些补给。



回到餐厅向右，到一间全是水雷的房间，向前爬上楼，里面有四个房间，每一个房间都进去看看，可以找到一个外壳，把呼吸器、外壳、电池组合起来，放到一个潜水器上……

5. Deepsea dive（深海潜水）

在水里找到尖锐的矛。

6. Sinking submarine（正在沉没的潜艇）

出来后沿着通道走，从有火的通道跳过去，当心餐厅里的水里有电，跳过去，拿到卡片后跳回去，找到一个可以刷卡的地方，进去后往上爬，别去有电的房间，先去最里面的房间找到军官，拿到钥匙后出来，就在你出来的房间里，向上看，有一块破的铁网板，用枪打烂它，爬上去找到一个开关。再上墙，回来后通道里的两个有电的房间都没电了，进去好好搜索一番．找到 N 和 O，回到有军官的房间从墙上的梯子爬上去……

7. Gallows tree（绞架）

一开始向左跳到对面，跳到一个平台，然后仔细找找，在墙上有一个很窄的洞，不大容易找，在很黑的洞里，沿路走直到一个有火的地方，先到右边一个地洞的前面，跳起来抓住头顶的墙，然后跳到水井里，游出来后利用对面的大斜坡跳到一个平台上，进入房间找到橡皮筋。

回到一开始出来的地方，向左爬过地洞，到一个很黑的地方拿到弹弓架。组合后到上面的平台使用弹弓，拿起 Iron clapper 跳下地洞，在有棺材的地方找到火把，跳下地洞，小心一点，通道里可以四处找找，最后用火把点燃大树根，拿到心，回去把心放到门旁边一块有凹洞的石头里，进入门里……

8. Labyrinth（迷宫）

开始时找到一个有三块石头的地方，按中，左，右的顺序推动石头，对面的门打开了，过去在扶手上找到骨头，然后回到三块石头旁的盆中使用骨头，然后从桥旁边的校门进去，从最下面的出口进入中间的大专盘，转动手柄到最上层拿到一本书，回到第二层推动手柄，从两个人石像的一边进入下层洞口，推动扶手，再上第二层推动扶手，从第三层缺口跳过去，然后白色的光会引导你……

9. Old mill（古老的磨坊）

一开始从左边进去，先去右边，在右边大石头上拿到火把，然后点燃它，然后扔到小怪物的旁边，回到石台上，利用绳子跳到左边平台，取得铁棒，再回到石台，利用绳子跳到对面一块白色的斜坡上，滑下来的时候抓住边缘，爬上去一个转身跳，抓住背后的裂缝，拿到 chalk。回到出来的地方，在黑色地板上用石头划线……

出来先到有一个风车和水池的地方，先拿到水里的金币，扔在水下的笼子里，再从水怪出来的地方进去，你能看见一个大转盘，搬动它，对面有一扇门会打开，是一个计时门，所以动作要快，到门口时一个就地转身，小房间里面仔细找一下，有一个开关，回到第一块地方，原来水流很急的地方墙上的洞可以进去了，最后到一个有窄洞的地方趴下，跳到下面，转动里面的开关……

10. The 13th floor（第十三层）

一开始向左用枪打破铁网板，拿到血包，一直向前拿到锤子，原路返回，一直向右走，你也可以开始的时候向右走，看到锁用枪打开，如果你有锤子则用锤子，爬上去打掉墙上的破板，看到警卫后最好用瞄准器打头，只要一枪就可毙命，拿到卡片，然后悄悄的到一个熟睡的警卫边，干掉他，上二楼，干掉三个警卫，打开左边的门，不要开枪打工作人员，按动里面的开关，到右边拿到光盘，再到一楼，用光盘打开墙上的铁网板，进去后在一间杂物间找到一张纸，从楼梯走下来，悄悄来到卫兵的背后，对准他的头开枪。搞定后快闪，又来一个，干掉他，从一个可以刷卡的地方进去拿到毒药和药包，从很大的门进去，干掉一个卫兵，拿到光盘，一直走，到一间有一个人的房间，不要打死他，拿出枪到他的旁边静止几秒钟，到一间房子，先上去在房间里有个开关，有时间限制，打开后放电的物体停止，迅速跑过去拿到它...

11. Escape with the iris（带着彩虹女神逃跑）

先到透明的台子前静止几秒钟，等劳拉把枪放下来以后，走过通道，向左，到每个房间搜查，注意警卫，悄悄走过去，用找到的毒药把他放倒，就像对付厨师，找到一张卡片，然后去有密码的房间，女洗手间中间的马桶前有个血包，男洗手间第一个马桶上方的板可以拉下来，顺着路走，在向下爬的时候尽量靠左边，然后顺着铁链向上爬，直到来到电梯里，下到 13 层，不要靠近警卫，按另一个电梯，上去后一开门有一群人拿着枪正等着你呢，你赶快在按一下电梯按钮，电梯向下失去控



制，这时你在按一下电梯按钮……

顺着路走，当你抓住梯子向上爬的时候，你会看到一段横过来的黑线，当你爬到中间是往后跳，会落在一个平台上，沿着路走，在斜坡前记录一下，滑下去时候跳抓，有两根绳子，沿路走，让警卫用枪打破玻璃让水流出来，里面有朵金花，在一个有狙击手的地方，先上三楼按动开关，梯子是白色的，在打开的门里，前面的地板是热的，让警卫把玻璃打破，按动开关进入房间，在房间里按动两个开关，跑出去，房间里有机枪，到一个有X光束的地方，先去一个有很多箱子的房间拿到光盘，使用后把宝物放上去，从地洞里出来，等警卫按动开关时冲进去，在墙壁上找到开关。回去拿枪，把有显示器和灭火器的房门炸开……



12.Red alert（红色警报）

一出来，用瞄准器把上边楼梯上的一个人干掉，向上走，直到有一个破板的地方，踢掉它，爬到一个地方，拉开头顶上的铁网板，干掉警卫，通道里有激光，用枪打掉对面蒸气阀门，蒸气会显示出激光的有无，当激光消失的时候过去，随时记录。

乘电梯来到二楼，先去打靶，出来后到一间有枪的房间，绿色光里的枪可以拿，还能找到一颗子弹，到一间有几个箱子的房间，顶上最中间有一个铁网板，用那把刚拿到的枪，然后利用绳子抓住对面墙上的裂缝，爬到墙上的洞里，出来时有两个很厉害的家伙，要小心应付。回到一出来的楼梯间，上面有一个铁网板可以利用，跳到对面墙上的洞里，然后在墙上的洞里可以看到一间房间，里面有一个警卫，下去后立即打死他，否则他会打开墙上的机枪，打开门，乘电梯上楼，门开以后向里走，有两个空中飞人向你攻击，干掉他们，利用绳子跳上木箱，拉开头顶的门，向里走，当你正想打开开关时……

顺着路走，到一个有机器人的房间，先用枪把阀门打破，让水流出来，对机器人一阵猛射，打死后，水里有电不能下去，先回去再进来水就会退下，拿到尸体上的钥匙，爬到顶上，搬动开关两次，出来后对面的激光就会消失。

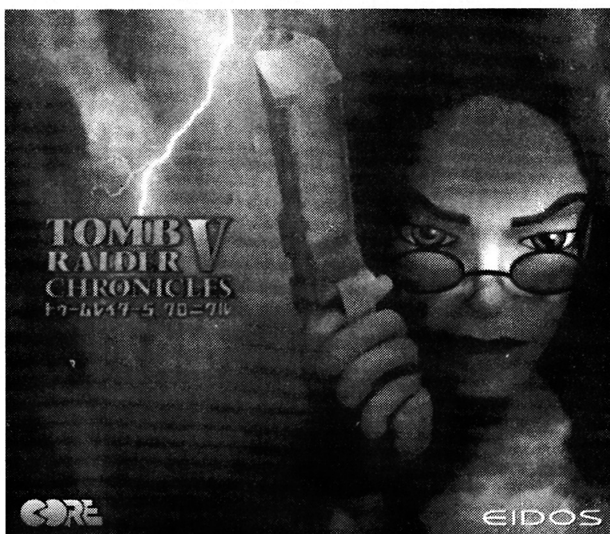
下面的任务就是把一个人引进有玻璃的房间，用毒气毒死他。先去左边第一间房间，在铁网板下有一个开关，打开它，进入毒气室，扳动里面的一个开关，然后出来，有玻璃房间的开关不要扳动，然后出来去对面的房间，打开一个开关，但是门坏了，按原路返回，这时有一个拿枪的人会跟着你，快点跑到左边第一间房间铁网板的开关前，当那个人走过铁网板时扳下开关。然后去毒气室打开开关，把外面的人毒死。回到一出来的地方，通道里有一面墙可以爬上去，出来后把得到的东西组合后放人开关就可以过关了。

文/陈振坤

七支剑评

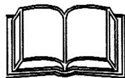
初玩PS版《盗墓者5》时，觉得有点太过于简单，也许是经历了太多的动作游戏的考验，可越往后，难度就越来越大了，而且短短的十几章故事，难度的跨度实在太大了，说实话，到后来真有点受不了。

这次的《盗墓者5》比起前四作，进步还是有一点的，在电影手法的运用上，Eidos已经驾轻就熟了。而且也有新动作及新要素加入，因此《盗墓者5》还是值得一玩的。不过，要是心理承受能力较差而且在动作技巧的掌握上没有自信的话，奉劝一句，最好别去最后一大关，否则……其实也没那么夸张，不过在DC上的《盗墓者5》应该要比较容易一点，因为PS机能有限，好多地方如果眼力不好一点的话，真的是很难发现某些道具。这在无形之中也增加了一点难度，尤其是在最后一大关，不过《盗墓者5》本质就是一个探宝的游戏。这样也有点探宝的意思在内吧！不过从《盗墓者5》看，似乎"古墓"二字已经没有什么意义了，我觉得应该改头换面的时候了。如果比较一下，《盗墓者1》应该算是系列中最好的了，希望下一部《盗墓者》系列能再让我找回那失去的感觉。



注：请上期《攻略人行道》中刊登的《合金装备——幽灵通天塔》的作者速与本刊联系，以便发放稿费！

●我能理解电软为中国游戏业所做的种种努力。新千年第一期北京赵旭同志说得好！（成都金沙路 曾渊）/天：狭路相逢，正版胜。



●某日看“山东教育台”节目介绍古玛雅遗迹“奎扎科特尔神庙”，眼前一亮，竟然与“索尼克冒险”某关毫无二致，心中顿时对世嘉的敬业精神感概万分。（陕西咸阳 张健）/天语：日刊 DC 杂志里有中裕司和十几个助手去南美取材时的详细资料照片。请大家再看看本页下角第三条的几句话。



奏响天堂之音——任天堂音频开发工具揭密

和其他系统不同，MusyX 并不提供自己的排序程序，但是可以由其他系统的程序代替——开发人员可以继续使用他所熟悉的程序（这个特点在今天这个越来越重视开发环境的形势下非常有用和讨好）。以设计游戏的程序员的眼光看来（设计游戏主程序），MusyX 有很大的弹性，音乐和音效的代码可以方便地以指定常量的方式来定义，而不需要他们再为其编写定义之外的有关音频部分的标识符或其他隐藏标号。当多音源同时启动时，如果考虑到音频之间的交叉会使效果减弱，那么开发人员便会设置标记，使这一过程同步化，以减少衰减。音效可以由预先设置好各种参数确定或由开发人员决定。即使当使用 3D 音频应用程序接口（此为 3D SoundFX API）时，人工控制仍能较参数设定处于更高的优先级状态。另外当运行时，音乐和音效是分开设计的，以便于方便设定音量。

■二、SMaL 程序设计语言（Sound Macro Language）

FACTOR 5’S SMaL 非常好学，甚至不须让一个程序员通过使用 SMaL 宏的方式，你便可以获得对声音最大的控制权。在 MusyX 中，除提供 SMaL 语言外，还提供相关的函数库，相互补充会使开发人员的工作变得相对轻松许多。

使用 SMaL 语言来制作音效可以和一般的传统乐器相媲美，毕竟玩家不希望游戏中音乐变得很简单，缺乏丰富感——实际上，音效在游戏中需要获得最多的控制。在 MusyX 中，音效和音乐由设置常数定义，唯一的不同在于音效波纹放在游戏的主程序中调用（反应速度可以做到很快）而音乐则不是。在实际的应用中，SMaL 语言定义的一般音效常作为音乐，反之，某段音乐也可以作为音效使用，非常灵活。

总体来说，MusyX 是一部先进的基于 MIDI（乐器数字化接口）的音频开发系统，一段同样长度的音乐，MP3 压缩格式可以做到 CD 的 1/ 10 左右（对人耳来来说，效果微损），但 MIDI 文件却可以做得比 MP3 格式都还要小得多。而且我可以很负责地告诉大家，如果技术够高，播放器质量更好，那么 MIDI 的音质绝对可以反超 CD！这样的结果对一直使用容量非常有限的卡带作游戏载体的任天堂来说（Game Cube 除外），可谓正中下怀，那为什么 SS、PS 仍大段大段地使用 CD 音轨呢？那些都是录制的，而 MIDI 是真正“制作”出来的音乐，对他们来说，“制作”比录制要费时费力得多！！！

天语：作者系西南师大计算机专业的学生，相对于普通读者来说，他了解的东西更多一些，写得也就更专业一些（大家是否还记得，他揭露过 DC 和 NGC 的材质压缩问题）。而文章是经过删节的，不然我们这些对 FACTOR 5 公司“满不懂”的看起来可就要费大劲了（笑）！

DC 振动趣事

一切周边，我们都强调使用原装。就是这个振动包和那个 VGA 盒子例外。毕竟这两个东东的原组价格相差过于悬殊而实际使用效果却很相似。

现在的振动价格在 40 元左右。然而即便如此，我们仍要严防上当受骗。

永远用眼睛看。包装多粗糙都不怕，就怕“瓤子”是草包。编者有个朋友叫名曰“批斗专家”，他买了一个黑得像金刚而且做成半透明的振动，由于包装过于精美，当着 BOSS 面测试产品好坏这一必要步骤——专家竟于心不忍心而忽略。

回家使用，使用不能。拿给天语看了看，就知道这样的东西不能买。为什么？活儿太粗了。

天语拿出了自己的出口英、法等国的欧洲版组装振动，其表面磨砂效果与 DC 手柄完全一致，造型硬派，为 TEAM5 牌。而批斗专家的那个是圆丢丢的外形，不是特别讨好（现专家已去找 BOSS 去评“使用不能”之理）。

TEAM5 实际使用中，振动感觉比较强。建议用霸 3rd 来测，多中几个豪鬼的瞬狱杀，然后多打几个含 SA 的连续技便知——振动绝对是非常细腻的“多阶”，轻重缓急明确（天语给你信心保证）。想要温柔地振请玩法拉利和街机网球即可。

同是 40 元的振动，效果却截然不同，可见里面确有东东。注意事项：①原装 130 元。②手柄的 2 号插槽是振动专用，不要置于 1 号。③DC 用家必须加振，真乐趣无穷也。



后来见面，从专家口中得知：BOSS 说“使用不能”是因为振动包是在我国南方生产的，但“南方潮湿”，所以生产厂就在振包与手柄的连接处之芯片上“涂抹了一层松香”，只需“多插拔几次就连电了”（！？）——天语告诉他，TEAM5 也是南方生产（确切地说是深圳？）的，为什么不“抹松香”？专家振动上的那个红灯都亮了，岂是没电之理！

于是天语批评了他过于轻信 BOSS 的话，太过天真。专家很烦，说又得骑车 N 公里去找 BOSS 了，天语就拿出 18 轮与他对战，蓝标蚊香手柄在拖车相互挤撞时发出的强烈高频振动声响（比瞬狱杀还高）令“批斗专家”非常羡慕。

天语将手柄给他试，他连续撞击一辆 BONUS 小汽车，得了 800 分……后来听说他已换成 TEAM5（未印字）的了。

大家一致认为 DC 的振动是个实实在在的好东东。

●电软，走得不要太远，中国就是中国。说实话，说心里话，没人说你傻。再生侠是目前让我忘掉生活烦恼的最佳游戏。（河北衡水 周长云）

●莎木我什么时候才能拥有你。在朋友家玩过二次后，我才知道为什么电软极力推荐莎木。（上海青浦 顾振雷）/天：公理战胜。昆明张新朋：正版战胜！

●索尼克大冒险在俺游戏室的累计游戏时间已上千，此一款软件为俺带来至少 3000 元的收入！实在无法言语！！（上述数字已除去电费及税）如果莎木在排行榜冲上前八，俺的游戏室将免费开放一个月！！！（亏死？）/四川遂宁市 紫云东/天：百万索尼克冒险者口碑相传，确非胡乱炒作可以比拟也。

●最近接到上百封莎木玩后感，一时无法刊登。看得出因某个游戏尤其是维罗和莎木买而 DC 的读者渐多。天语先道ソ－リ－，希望没有误导大家。

●我投了一年 DC 游戏的选票，终于在排行榜上看到莎木，自己都被感动了。（全国各地读者）/天：革命尚未成功，同志仍需努力。请继续投！（笑）

●玩了索尼克 2 的体验版，DC 必胜的信念又加了一分。（北京大金丝胡同 张驰）/天语：DC 必败。索尼 PS2 之所以必胜，因为它“必然”获胜。

●DAYTONA2001是最具超越感的极品赛车游戏。(上海工农四村 丁俊)/天语:老游戏像NIGHTS,也要推续作啦!
●街头涂鸦 你漂亮 漂亮,警察 警察 你拿着手枪……(北京海淀 李子悠)/天:什么?乐涩场……?这游戏好、好。
●头一次见到重复性(不是游戏性)这么强的游戏——DQ特瑞王国。(广西平果县交警大队 黄律)

我对XBOX的推测

第二炮兵工程学院
张博

这次Microsoft的XBOX实现了Intel芯片进入家用游戏机世界,但作为一个玩家,同时也是兼职DIYER,我对这个选择不算太满意。

XBOX使用的CPU(中央处理器)正式名称是Intel Coppermin(铜线),在Intel Katmai(旧PⅢ)的基础上的发展起来的。称为Coppermine,并未意味其使用铜芯片制造技术,而仍是铝芯片技术,但采用了0.18mm芯片制造技术,集成了28,000,000个品体管,核心尺寸为106mm。在这个小小的106mm²中还集成了32KB(16KB数据,16KB指令)Li Cache,256KB全速L2 Cache。新一代的PⅢ Coppermine所需电压更低,耗电量更小,产生的热能更小,

X-BOX的心是PⅢ 733b,b代替其外频为133MHz,与PⅢ katmai一样,同样有MMX指令集和SSE指令集,MMX不用说了吧!(也过时了),SSE包含70条新指令,分为三类:第一类是8条内存优化指条;第二类是12条新MMX指令(本是第三类,但要把重点的放在最后嘛!);第三类是50条单指令、多数据(SIMD)浮点运算指令,配上Coppermine内部集成的128bit浮点寄存器,可以在一个指令内对4对32bit浮点数进行运算。

但由于Imtel Coppermine仍是一款(一类?)CISC(复杂指令)外理器,其浮点性能不会太高,Imtel 733b的浮点运算能力为3.6GFLOPS,但是全仗着733MHz的频率,若降为与Emotion Engine(即"EE")相同的300MHz,只会有1.5G FLOPS,为EE 6.2G FLOPS的4/1。

VIDIA NV20

在XBOX样机中使用的是NV15(即Geforce Ⅱ)。待其正式推出时会采用nVIDIA刚刚发布的NV20(即Geforce Ⅲ)。

NV20,主频为300MHz,其有4条独立渲染流水线,每条流水线在一时钟内可渲染填充四个像素,因此NV20在无纹理运象素填充为4.8G/s=300MHz×4(通道)×4(象素/通道),当对三个纹理每条进行处理时,象素填充率会下降到2.4G/s(计算方法不明,由其硬件特性决定)。但其内部集成T&L Ⅱ引擎,大大降低了对CPU处理浮点能力的要求(这就是为什么,Microsoft把Coppermine那种"烂货"装在X-box上的原因,单就浮点运算能力PⅢ还不如SH4),在这些有利条件的支持下,NV20可完成150,000,000个多边形每秒的处理(不抗锯,基本特效)当时使用2X抗据时,其3D性能下降为75,000,000个每秒,使用4X抗据时,其3D性能下降为30,000,000个每秒,再打开全部特效,每秒20,000,000,是兜底数(在这儿有必要对nVIDIA抗锯原理说明一下,NV20先用较高的解析度处理一幅画面,再降低其解析度输出)。这样一通算法下来,XBOX似乎也不算太强大!

NV20支持最高2048×1536@75Hz的分辨率,同时也支持720线1080i HDTV(数字电视)

Double Date Rate SDRAM

双倍速随机动态内存,是XBOX最终决定使用的内存,为什么称其为双倍速呢?因为它能在正负两相波里传输数据,相比传统SDRAM只能在正相波里传输快了一倍。

XBOX板载了128MB双倍速随机动态内存(以下称DDR SDRAM),波相频率为200MHz,数据频率为400MHz=200MHz×2(倍)。由于XBOX是128bit总线设计,其为CPU、GPU(图像处理器,即NV20)带来了6.4GB/s=400MHz×128bit/8bit/Byte的内存数据带宽,这样大的内存带使XBOX足以应付大量数据的传输及处理,消除了高质量图象渲染以及描绘中显存带宽不足的瓶颈。

XBOX中128MB DDR SDRAM的分配方式也十分有趣,它由I/O控制芯片分配给CPU、GPU、SPU(声音处理芯片)共享使用。这样可以应付时常变化的处理需要,是一种新颖的设计。

Others

XBOX采用了133MHz外频,对内存采用了1.5倍频,CPU采用了6.5倍频,GPU采用了2.25倍频,在倍频设定上显得十分混乱,可能造成不小的瓶颈。目前可行的解决方法是使用800MHz/200MHz的Coppermine。这样得看Intel的了。不过直到XBOX正式发售时,这个问题仍不能解决,我也不会感到奇怪。

XBOX在声效处理上采用3D音效芯片。

虽说XBOX会使用PⅢ Coppermine"特制版"但这"特制版"与普通PⅢ Copperming在性能上没有多大改变,只是一种特别的封装形式罢了。

XBOX的定性

怎么看XBOX都是一个PC架构的PC"简化版",就如"XX电脑VCD"一样,想不到外国人也会搞这一套,更不用说是IT业巨人Bill Gates亲自下马,的确让人笑掉大牙。

采用PC架构、Windows 2K,意味着XBOX放弃了一些专业材质库,除非Microsoft开发更适合XBOX的OPen GL,XBOX的开发者很难将在PS2上用惯的linux专业材质库的经验转移到XBOX之上(天语!?),加上其使用了硬盘,可以上网下载软件,这样也增大其受病毒的攻击机率,加上其是否有硬件抗毒或是软件杀毒能力我们还未确定,XBOX的安全性更加成问题(天语!?)。

虽然凭着强大的性能,但考虑到XBOX是一台无法定性的主机(是PC还是游戏机?),其在新世代主机大战的胜算决不过半。

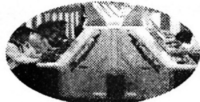
据说XBOX将使用CPU插槽……

天语:今后WINDOWS操作系统必将大幅删减对各种电脑游戏的支持。而转移到XBOX上。微软有这个实力。现在看来XBOX对PS2构成了特别严重的威胁,尤其是硬件设计。



其构造之复杂,贴图之精美,远超常规。「莎木Ⅱ(正式名称)」的一个场景,足见朋友们现在都明白其中的道理了。这是←这种画面换作PS2来做基本不可能。

●很高兴地看到你们变成了PS专业杂志,因为每月可以省8.4元了。几千万几百万什么什么的PS2连莎木这种3D游戏都做不出那还牛……PS2可真逗。(北京南十里居 王东)/天语:我们电软是以"大势主机"为主要内容的综合志、情报志。在内容安排上会照顾每一位游戏爱好者的。
●玩过街机"霸Ⅲ 3RD"之后,立即得知"大师"一名的由来。(重庆市某读者)/天:能作出街霸3RD和恶魔战士2这样优秀的二维格斗,大师。



●SNK 官方支持的月刊杂志"NEO · GEO FREAK"创刊五年半后(1995 年 5 月～2000 年 12 月号)，以"NEO · GEO 完结篇"为封面大标题，宣布停刊。该终结号杂志送了一幅"特瑞背着书包回眸含笑离去"之超巨型大海报，画面背景处理得极富纪念色彩。想想为什么是特瑞。

真正"厉害"的画面，是不能让"挑剔"之人找出毛病来的

10,000,000 PPS

PRO CG BOARD：NAOMI2

超豪华新派足球游戏 VR 射手 3 画面检定

街机公司每年都要举行两次"PRIVATE SHOW"，上一次世嘉公布了射手最新作"3"。本系列是史上最强街机足球系列，新作采用最先进街机基板 NAOMI2 制作，画面细腻，球员动作比较丰富。本页的图片均为开发度 50% 时的未施加全部光源的画面。

家用机？

●场地全真精密构筑
●观众全多边型建模
●六点运动施光状态可动态处理无数人物
●高点光源及大纹理

问：AV 社的作品可能移植给 PS2 吗？——名越：当然可能。但目前尚未决定将什么游戏移植到什么硬件。

多边形用不完



↑选手的骨架造型细致，UNIFORM 的折皱和摆动高度仿真。体育场造型、光源设定一律顶级。

扎实的画面构筑，玩家清楚地看到希望！

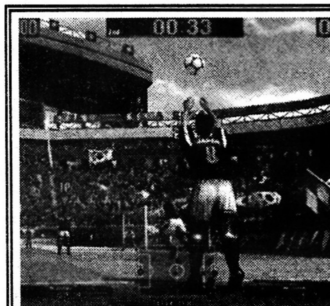


←这是游戏过程中选手移动跑位时的画面。这是一个崭新的操作系统，它考虑到了赛场上球员真实的"视野变化"，使游戏离现实更近了一步。另外，场外有教练员和替补专用的"防雨棚"，那里还站着十几个人。没有强悍的贴图能力，这一切是根本不可能实现的。

↓看见裁判了吗？嘿嘿，这回可是"罚你没商量"喽！

操作性如何，直接影响机台持久吃币率

街机游戏十分讲求操作性和战略性，本作不但视觉演出大幅强化，更追加了视野概念，选手移动时的一举一动和全队的阵型展开都非常逼真，整个演出极其具有临场感，同时战略战术也随之进化——"团体战术"和"小队配合战术"尤其被强化。战术部分和选手动作部分的大幅进化主要是靠 NAOMI2 基板的 HI－END 实力才得以实现的。而游戏制作主题较之前作的进化则主要表现在重视真实足球比赛中"相当重要"的视野要领概念和身体方向，着重地加强了游戏性。总之，本作可让玩家体验更逼真更有趣的游戏内容(场外观众经"全多边形"处理后，必将给玩家带震撼的视觉压迫)。



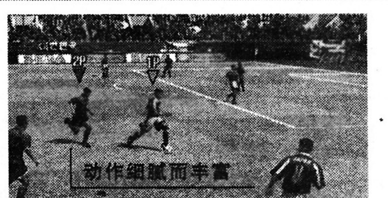
球员的动作之所以能够这样美，完全靠系统的进化实现。动作变化是前作的 15 倍，自然而流畅。厂家要求玩家在游戏中频繁"加花"。




三船敏和『射手之父』名越稔洋社长



↑多边形用不完，实非乱讲。什么崇尚真实、选手骨骼、观众表现、球场设施……评价 3D 画面不看别的，单看帖图和光源。50% 开发度下射手 3 的画面多边形数量是二代各版的五倍。DC 杂志说 NAOMI2 运算起那些来"余量大"、"令人吃惊"。





←与各种家用机相比，街机性能要高出很多。主要原因是硬件 T&L 运算非常复杂。NAOMI2 专用筐体比前代筐体精密不少。

射手 3 补充说明●游戏计算量非常庞大。因为有硬件 T&L，主 CPU 的能力全拍在了 AI 上。为了算出球员的身体动感，保证"视野变化"系统的高度真实，开发中出现了许多与理论上不一致的地方。理论是这样，真实比赛中可能是那样。大家今后见到此游戏时可感受一下"移动系统"的魄力。

我就是神秘的WP→

秘技天地

PS 西游记 HP=6

各角色的秘密：

悟空无敌：↑↓↑↓←→←→↑←↓→○□或R1 R2 L2 L1

八戒充血：←↑↓→R1 R2 L1 L2

沙僧鱼人化：R1 L2 R2 L1↑↓→←

龙女现世：第12关后+↓↓→→L1 L1 R1 R1 L2 L2 R2 R2或○□□△

（WP：看到你的秘技我终于明白了为什么罗家英会那么深情的唱出那首《ONLY YOU》了！）

MD 吞食天地Ⅲ HP=7

特殊特品复制法：先让物品丢失，再捡起，交给下一位队员装备，再丢失，再捡起，会发现首位队员已多了一件特殊物品。

隐蔽山洞：在铸剑老山后有一洞，里面有许许多多宝贝，光G就有50万。

特殊物品清单：

隐蔽山洞	金仙石	青龙刀	
隐蔽山洞	银仙石	倚天剑	
隐蔽山洞	完复石	弩书	
隐蔽山洞	黑龙枪	水龙书	
隐蔽山洞	闪电枪	激石书	火神书
隐蔽山洞	正义矛	完复书	杀曹丕后得
	庞统大略	庞统死后到他家里旧地重游一下	
隐蔽山洞	金仙书	银仙书	震天弓 孟德新书
隐蔽山洞	吕布乱世盔	项羽护手	赤兔 乌锥 但只可买到一匹

真·飞影　王鑫

PS 幻想传说 HP=4

“忍者の里”中的神秘之井：在未来篇，且已去过达奥斯城。这时再回到“忍者の里”(此时**すず**应已成为了你的仲间)到**すず**家中与那桌子旁的老人对话，他便会告诉你有关村中那口井的事，(见到对话中有“洞”字便是了)这时，去“忍者の里”的那口井边，利用初期去风之谷前买的那条绳索便可爬到井下面(如果是胖子，可能会被卡在井口中哟！)而后，便要控制**すず**一人过五个关卡。到达最里层时，便可得到一把忍刀和**すず**父母的信件。赶快去拿吧！

合肥　郑宇

PS 恶魔城 HP=4

超强戒指的取得：取得“子恶魔素”处上行，会发现画面右上角处有一机关，可以用吸血魔法吸血。调出子恶魔，它会打开此处开关，进入后打破墙壁可取得一枚“24人力”戒指，装备后可使攻击力提升约1倍！另外逆城进入后可取若干宝物！

PS 苍魔灯 HP=8

残忍的必杀：用扬空爪和会飞的据齿轮组合使用，先用扬空爪抓住敌人，再放据齿轮，据齿轮便会在敌人身上不停的回转，若你用扬空爪一次抓住两人，便会先洞穿一个，再飞到另一人身上，再洞穿，再飞出去，血像水一样减，无论任何敌人，两秒必死，且此招连数高达15Hit，过关后可得到不少于6千的资金，大家，也就不必为连技数伤脑子，通关也更容易了。这是我在家反复组合发现的一条比较残忍和卑鄙的杀敌法，若无用，请来我家打PS，本人决不皱一下眉。

广西　李超

（WP：怎么样，我把你的秘技登出来了，应该不算坏吧，虽然我不是那个胖子，还不快快投靠我的门下。另外由于版面问题，没有登出你的联系地址，还望你能谅解。最后说一下，这个游戏我个人很喜欢玩，而且成绩也不错的！）

PS 街霸方块 HP=7

五位隐藏角色：

①**豪鬼：**在礼品收集模式中用隆打败左下角的豪鬼，然后在任何模式中按住L1的同时按O即可(打败右下角的人物会追加高难度的EX模式；不管用谁，只要收集到一份礼品，就会追加一个新的欣赏模式，在此可欣赏场景音乐，人物语音和隐藏曲目，在收集模式中还可收齐所有角色的四种模式哦！)

②**迪米特一族：**在同上模式中用莫莉卡战胜“史上最恶女子”，然后选人时按住R1的同时按O决定，她的实力绝不逊于豪鬼！

③**丹：**在同上模式中用多诸凡战胜“二流格斗家”选人时按住L1+R1的同时按O决定，他的攻击块全为红色，所以强弱很极端，但本人曾用他1分钟之内搞定豪鬼大叔，还可以吧！(选以上三人必须有记录)

④**灵灵：**选人时把光标停在莫莉卡(ZP是猫女)上按住选择3秒，然后在丽丽上决定。

⑤**阿妮塔：**同上，不过是在多诺凡上选定。

山东　解浩

PS2 最终幻想Ⅷ HP=6

召唤兽100级：首先召唤一只召唤发动时间较长的召唤兽，同时，再召唤出另一只召唤时间较短的召唤兽，当此召唤兽发动并完成攻击后(要求全部敌人被此召唤兽一击KO)，第一只召唤兽还未召唤成功，战斗就结束了，这样，在等级评定时，未召唤成功的召唤兽会“混水摸鱼”的升级，但不升PA值，而攻击的召唤兽则只升PA值，不升级，如此一来实现“100级”只是时间问题。。

孙芬兰　林磊

PS 幻想传说 HP=2

巧用特殊草药：游戏中会得到许多增长能力的药草，如HP增长5%，TP增长5%，敏捷度增加1等，如直接使用，那真是太浪费了，不如用魔力药水(道具店有售)将数值增加1倍，对于增加敏捷度、力值的药则可直接使用。而HP、TP变为增长10%时，不妨暂时不用，游戏后期使会HP、TP的最大值上涨最大，具体方法为“后期HP、TP最大值较大时，先装上两个HP最大值上升的宝石，再使用HP增长10%的药草，同理使用TP药草时，不妨先装上两个TP最大值上升宝石。原因大家应该都清楚。

许小彬

PS 超时空之轮 HP＝9

无限强力回复药的取得： 游戏后期，在黑之梦会遇见一种双头蛇(**ツイカム**)，它们总是四只同时出现，然后互相残杀，直至剩下一只。杀死后可得大量经验值。但若使用偷盗指令，即可偷得全员 HP 完全回复药，若速度快，在它们没有互相残杀前，可能从每只身上偷一个。运气好时，一次即可偷四个，卖之，价格又极高。对付最终 boss 时，轻松极了。大家不妨多偷一些。

PS 永恒传说 HP＝8

关于隐藏召唤：(并不是只有隐藏召唤，还有隐藏地点和飞空艇的入手法)当游戏发展到 B 面，找到中继基地之后，选"改造**ドッグ**一项，调查里面的人像便可得到一个坐标(88：64)，前往**インフエリア**的世界(即下面的世界)，在地图中央偏北的方向，(即中断基地的北面)的一个反 C 字形的岛上，便会出现**アイフリードの墓**，在里面可得到**ひかしのたき**(一颗宝珠)。还有一颗**アみのたき**则在最终 BOSS 的迷宫中得到。之后再来到中继基地，同样选"改造**ドッグ**一项将两颗宝珠放到石像两边，便可使船升级，并可得两个空房间的飞空艇。这时去**イソフエア**世界北面岛上的塔(开始进不去，只有飞空艇可以)之后爬上塔顶会遇到**ワルキエワレ**，将其击攻后除了可得到她身后一大片宝箱外还为你解除了那把 S·D 剑的封印。还记得**ヤレティア**的海底名为**アッドⅠ**的洞中有把拔不出来的神剑吗？现在可以去了，这把 S·D 剑便是《宿命传说》中主人公的神剑，此剑可召唤《宿命传说》中持有四把神剑的四角色，每一个都要亮像哦！(只有**メルデ**何召唤并且是游戏进行三十分钟便可召唤一次)。

时空魔剑入手法： 只要在**イソフエリア**世界中，玄斗技场中挑战所有级别战斗，胜出后《幻想传说》中的主人公**クレス**和**アチエ**便会乱入挑战你。打败他(她)们，便可得到时空魔剑，如失败可再来，只需要在刚出来的报名处报名即可再次挑战他。不过要注意的是他(她)们两人一起上场，而且战斗中可使用物品，所以只有装备**リバースドール**来复活(一个只能用一次，用过一定记得换)同时还要注意 TP 消费便可。

取得元素精灵与暗之精灵：

元素精灵： 游戏中期，得到中继基地之后，回到**イソフエリア**世界中的**ファロース**教会调查大厅内的神像，此时神像便全移开，可下去得到它。(战斗再所难免，需注意等级不要太低)。

暗之精灵： 同上条件，到**ヤレスイテア**世界中地图左上角一个三角形的小岛上，笔标为(5：12)，用潜水艇可到达。相对元素精灵比较简单。

隐藏的奥义： 当主人公习得奥义"凤凰天驱"后，将其准备在战斗中使用。当练到一定熟练度后便可使用这招。方法是：用"凤凰天驱"将敌人打至浮空(多高都可以)，马上再次输入"凤凰天驱"的指令，如装在上加 X 键就再次输入上加 X 键，主人公便会使出"凤凰天驱"的追加奥义"绯风绝炎冲"。由于输入第二次指令的时机不好掌握，所以最好在使出"凤凰天驱"后再次狂输入指令，这样成功率较高，不过此招 TP 消费很多。(建议与**クレス**战斗是不要使用此招)。

忠实读者　王伟(FF－Mosashi)

(WP：看到你的来信真的让我十分感动，十分感谢你对我们工作的支持，希望你能继续来信投稿，我会尽力为你和其它电玩迷们效力的，鞠躬尽瘁！死而后已！！哈哈！)

GB 口袋妖怪·黄 HP＝6

第四枚つきのいし： 一般来说，用**つきのいし**进化的妖怪有四只，而游戏中只能拿到三枚**つきのいし**，其实存在第四枚**つきのいし**，在**グレンタウン**的**ポクモソ**屋中，入门有两排柱子，右边的柱子从上往下数第三根，调查一下，第四枚**つきのいし**入手。

云南　扬洋

GBC 牧场物语 3 HP＝5

获得 16 格的背包： 刚开始，主角背包只有 8 格，但如果将主角生日设定在游戏开始时的最近几天，那么主角的哥哥(妹妹)将送给主角 16 格背包哟！

江西九江 徐嘉嘉

GB 吞食天地 HP＝7

①： 在游戏中等城主给你下达任务后，先别急着去完成，去他身后的军师那去看一看，在这里你可以储存物品，也可看到总共拥有物品的数量，但有时会多出来一个(机率不定)，如果没有可以到城外打一仗，再回来看看，再没有就再打，再看……比如你手中有 a 件物品，在军师处存上 b 件，在军师处应看到(a＋b)件(最大值)，但有时显示(a＋b＋1)件这时可要注意了，看看军师处多了什么好东西，往往是上好物品哦。我刚开始曾在幽州拿了钢弓和方天戟，钢弓是攻击单人最强的弓，方天戟是吕布的，虽然当时没用，卖掉亦可赚些小钱(吕布：我的方天戟呀，555……)。在军师处存的物品有时会变成一个空白，没有名字，数量为 1 没有什么用，最好不要取回，要不过一段时间其它物品也有可能变成这样，白白损失物品，没有办法，只能眼睁睁看它溜走。

②： 在剧情发展到一定时，可在某个城中见到吕布的姐姐，与她说话可得密函，到后边关长处，在此使用密函吕布可让刘备通过，但与吕布姐姐说话时应注意，不要再说第二遍。因为她仍会说那一段话，并再次给你一个密函(可无限取得)不能扔，也不能卖，白白占地方，在本游戏中刘备存放物品最大(连军师处存的)为 40，我建议刚开始就不要与吕布的姐姐谈话，可以这样：第一次去洛阳时可买到毒针，再卖可得 60000 元(第 10 期上有)，立即回刚出来的村中(路上无人拦)买两匹赤兔马，装上一匹，那个速度真叫爽呀，再回去继续发展剧情，等见到吕布后，他会要走一匹赤兔马(若有密函他也不看)，并且会加入我方。

③： 如果你喜欢主将单挑呢，最好把刘备放中间，尤其是等张飞会背水技后，先给刘备加背水技，刘再用普通攻击，哇，爽！如果你喜欢用士兵战呢，可用这个方法(前提是我方士兵先进攻)：按 A 键确定兵士进攻，对方刚换兵，还未打我方时立即按 B 取消，再如此，但对方士兵太少时拒绝使用兵士战。

河南　张巍威

(WP：看你一下就找了这么多的内容，玩这个游戏的时间一定不短，真是令我感动啊！对了，你说要请我吃饭，我克记得哦！)

GBC 牧场物语 3 HP＝9

获得金钱种子全满法： 首先选择男性角色，设定他的名字为"**うめきさ**"，并选择血型为"B 型"，其它的随便设定，玩者便可在游戏开始时得到 9999G 以及所有种子。

上海　蔡体锋

GBC DQ特瑞的神奇王国 HP＝7

得到天空之龙（スカイドラゴソ）：必须在大树国生长一次之前，最好是早一点。首先来到大树国最顶层的怪兽牧场，走到左上方，会见到有几根木柱，贴着其中一根木柱，飞在空中的（**スカイドラゴソ**）便会向主角射一样东西，出现很长一段话后，然后去大树国最下面的星之桐（最开始来到大树国的地方）。找到那位介绍大树国的老人，和他对话会出现项指令，选择第二项（**ふかさせる**），便看到有"**スカイドラゴソ?**"的字样，（其中"?"代表性别）再时行孵化。如此就得到了天空之龙。如果玩家需要强调性别的话，可先去星之桐右上方的房子，交20C确定性别，不满意再将其改变，（说明白点就是变性手术啦），交100C。此怪兽比较强劲，越早培养越好。另外天空之龙在一个旅行之门中是BOSS，所以我建议玩家在早期有怪兽LV10时，便开始培养。

一些旅行之门：3个老人之门，（1）在大树国的义卖市场右下方，把火系咒文攻击的怪兽交给机器旁的人；（2）在大树国义卖市场右下方，带着有招换咒文的怪兽取得流星之夜格斗场的冠军，再将此怪兽交给机器旁的人；（3）在大树国低层，取得流星之夜冠军，并带着**ゴールラソスライム**这只怪兽与大树国最下方左边女孩对话即可。

迷失世界之门：取得A级冠军，开的大门的左方入口，最后达BOSS处有一处无限循环的迷宫，破解方法为上行三次，左行一次，下行二次，左行一次。

毁灭之门：地下二层右边间被两个人挡住。爆机一次后，两人便会让开去左方入口，内有两个旅行之门，进入左边打倒该BOSS，再进一次又是另一位BOSS。

长沙市　谢虎

PS2 口袋妖怪·金银 HP＝8

传说精灵的捕捉方法：

1、只要带着"虹色之羽"（**しこじいろのしすづ**"来到**エソヅエツテイ**附近的铃之塔（**スズのてぅ**）内，里面共分九层，全部都是单向通行的路，只要认清各层的迷宫，就可以上到塔顶，在塔顶就能够遇见传说的精灵**ポウオウ**了！**ポウオウ**的等级是LV.40左右，它的属性是火和飞行，想捉就带着相反属性的精灵和特级精灵球前去，或带大师球就必定捉得到！！！

2、只要带着"银色之羽"（**ぎんいろのはづ**）来到**うずまきじま**上，旋涡型岛的洞，（在那儿共有四个洞，只要从右上角的洞进去，向上走，从瀑布上落下后向左手边，进了山洞，就能遇见传说的精灵**ルキ**了！**ルキ**等给大约是LV.40左右，它的属性是超能力和飞行，捕捉方法同上面一样！！还有金版的玩者必需先捕捉LV.40的**ホウホウ**，才能够捕捉到LV.70的**ルギ**。而银捕捉次序刚好是相反。

浩波

PS2 机器人大战α HP＝5

隐藏机体：在ツーン6的"**シブロー西部**"，战斗中途会有前次大战的亡灵（**サイコガングム**×1，**ガングム** MK Ⅱ×2）加入战斗，用**カミーエ**给予**サイコガンダム**最后一击，将它击毁后**カミーエ**会说几句话，战斗后会有一部无人驾驶的**サイコガンダム**加入我方，性能不错的。

DC 私立正义学院 HP＝9

三名隐藏角色的出现方法：1、忌野雹：用正义学院或五轮高校全破故事模式，可以有败场但不能接关。**2、雾岛九郎：**用原有的八队全破故事模式，会出现DARK SIDE，然后再用DARK SIDE全破故事模式后就可以使用了。**3、强化版AKIRA：**将CPU的登记调到5级以上；用圣纯女学院打到雾岛九郎为止无败绩；从头到尾无接关；最后在碰上恶魔忌野雹时AKIRA选强化版装备并破关。

DC 生化危机·维罗尼卡 HP＝9

无限散弹枪子弹的取得方法：在DISK2克里斯篇，到**ロックフォート**岛的训练所1F模型室中，将陆、海、空の证都安装上去，然后拉下拉杆桌子下面就会出现一条秘密阶梯。在阶梯旁边可以找到一盒散弹枪的子弹。这时先把这里所有的道具都拿走，接下来利用门或者楼梯来进出模型室两次，这时那散弹枪子弹就又出现了，如此便能……

DC NBA2000 HP＝6

特殊密码：进入"Options"画面的"Codes"，然后输入以下密码。注意！输入时必须用大写。

密码	效果
SQUISHY	选手变2D表示
BEACHBOYS	篮球巨大化
FATHEAD	选手变大头
BIGFOOT	选手变大脚
DOUGHBOY	全员肥胖化
MONSTER	全员巨大化
LITTLEGUY	全员迷你化
DEVDUDES	隐藏球队登场
HIMOM	观众会有特别反应
COACHOUCH	教练会突然肚子痛

DC 首都高赛车2 HP＝8

特殊指令：在和其他车的对战开始后，只要是在胜负揭晓之前用2P手柄输入以下指令即可。

①、L＋R＋A····立刻获胜
②、L＋R＋B····立刻和局
③、L＋R＋X····立刻认输

使用夜光车牌：只要在输入车牌号码是，在四位数字的车牌号码之前输入"**ろ**"即可。

PS2 空战英豪 HP＝8

OPTION中的追加设定：在游戏穿版两次后，在OPTION中就调整导弹时就会发现已经可以把它调整成无限了。

新隐藏机体的出现条件：同样是在穿版两次后，接着上次的记录游戏，这时就可以在商店里买到追加的隐藏机体。有F－15E、F/A18－C、SU－27B、SU－34、AV－8B、BAE等6架。此外，分别以EASY、NORMAL、HARD三个难度穿版也可分别得到SU－37；SU－37和MIG－1.44；SU－37、MIG－1.44和F－6。

大墙画廊

又是一年花落去，虽然在编辑部周围只有杂草和枯树，可是看过有些干冷的阳光后，还是不断感慨时光在花朵的凋零中又向前迈了一步。摸摸有点儿少白头的脑袋，看看老廊主的背影，还有一幅幅热情洋溢的画稿，我告诉自己，重任在肩。新世纪的画廊将会怎样，得靠点我有些少白头的脑袋，更需要许多双勤奋的手和热情的头脑，在大墙里种下更多、更美的"画"来。也许一些花永远无法开放，但至少回忆起来，我们会发现过去留在记忆中的种子。

——朗·彩火



▲《真侍魂之宿命之争》 广西柳州　蒋英杰

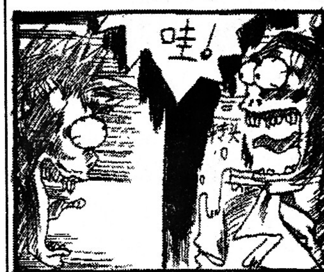
▲彩火：画稿上你说这幅画是送给异地朋友（署名实在无法认出，抱歉），难道你二人也被什么宿命之类的冥灵控制着么？希望你们以及天下的朋友们的关系都象画中树林和阳光勾勒的环境一样安详，不要像两个成了左撇子的武士一样，动辄就血光相见呀。

（『L·P』：★★★☆）









▲《生化危机2》 北京　GB

▲彩火：幸好，否则世界更乱了。

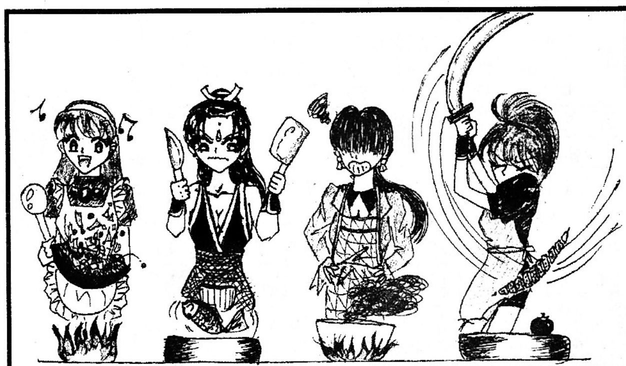
（『L·P』：★★★）



◀《夜行息吹》 山东肥城　解瑜

◀彩火：刚刚经过一场恶战么？衣服有好几处都破了，这破落的样子让我想到编辑部的忍者——SP。

（『L·P』：★★☆）



▲《KOF女格斗家之家事决斗》 山东东营　MAGIC

▲彩火：看了战斗过的他们，你能放心把家里事交给她们么？

（『L·P』：★☆）



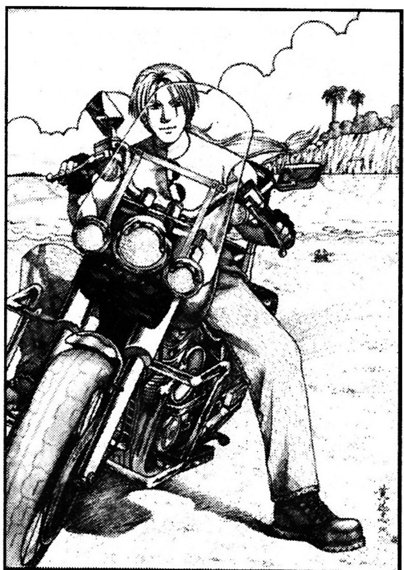
▶《AYA Brea》 河北唐山 包围

▶彩火：真是阿雅吗？她到底在和谁作战？千万不要被……阿雅是惟一一个我没玩过游戏，但非常喜欢的角色。（「L·P」：★★☆）



▶《世嘉的梦想》 江苏 天下步武

▶彩火：入交君要为大家隆重推荐么？可惜今非昔比。但不少玩家还是抱着坚定的信心吧！（「L·P」：★★★）



▶《特瑞》 广东清运 黄远志

▶彩火：是『铁拳3』版的特瑞吗？骑个大摩托，好象保罗似的。而且，他的帽子哪去了。我是真向往海边飚车的感觉。（「L·P」：★★★）



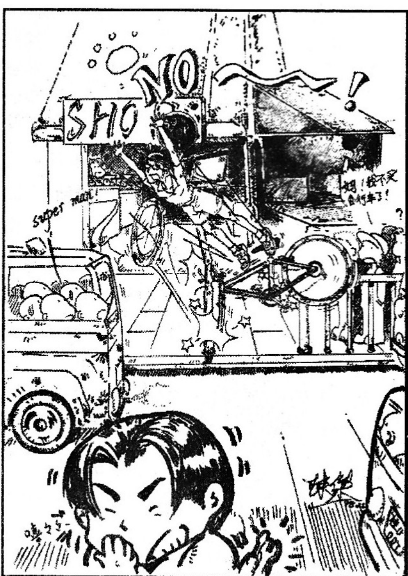
▶《黑夜》 湖南轻工业专科 朱克文

▶彩火：这『枯藤老树昏鸦』的场景里，草雉想放火么？而且八神为何要在坟地里暴走呢？（「L·P」：★★★）



▶《杂食动物》 广西柳州 周嘉博

▶彩火：困兽犹斗呀，难道八神真的把那段铁丝啃下来了？怪不得浑身冒汗，可能铁器吃起来还是很费劲吧。（「L·P」：★★☆）



▶《危机制造者之单车特技》 广西南宁 陈杰

▶彩火：你才是制造危机的真正黑幕，但我很奇怪，你是什么时候下的手呢？若有隐身的法术定要教我，好对付旁边的忍者。（「L·P」：★★★）



●我们的骄傲，源自你的出色——莎木。（洛阳樱大战迷 李奋） ●世嘉的精神就是我爆机的动力。（广东新会 冯伟超）
●喜欢 SEGA 也是没办法。谁让主机更新换代时总是先有 MD 后有 SFC；先有 SS 后有 PS；先有 DC 后有 PS2？贵刊元月号天师大人对 SEGA 迷的语气欠妥。小心为上！（证据在 P49。山东东营无杆采油泵生产办公室孙波）/龙哥：他已知错了。

龙哥热线

有超袭其他作品嫌疑的"黑云"得分为 8、7、7、6。

龙哥好！●我每个月都以投票的方式来默默地支持贵刊，写信这还是第一次。虽然上一次（2001 年第 1 期）天师在第 49 页最下方嘈了我几句，但我还是很高兴的。50 页就看到了"3020 是 120%可以玩日版正版莎木的"，看罢，立即起身去哈密道把"莎木"和"维罗尼卡"捧了回来，花了 980 元（数月积蓄）。请问是否被匡了？莎木引导后果然能玩，效果 OK！维罗尼卡我直接买的美版（省事），难度竟如此之高，我打到克莱尔打沙虫时竟然没子弹了！后来又小心翼翼（翼翼）地重玩了一遍。龙哥，我想问几个问题，玩 VR 网球（盗）时有时会出现机器疯狂读盘，没玩没了，而且声音也开始断断续续，过一会儿就又好了。刀魂也有类似情况。拉力 2 玩着玩着会跳回系统，请问这是否全拜盗版盘所赐？难道美版机不如日版？DC 的 VGA 好是好，可它不如用电视看着舒服，我与天师都是 107G、TREMCAST。但为何彩显接口只有 14 针？（天津下瓦房同善里 王德鹏）

因为您是玩 DC 的嘛！玩世嘉机，难道还不该被嘈几句？

看了您的信，我们所有编辑真的是非常感动，虽然这个大环境并未给玩家提供一个"以合适的价格买正版"的条件，但"正版"并未因此而从我国消失（其中原因何在？我看与"铁杆"的"默默承受"不无关系）。听说天师才买了一张梦美的正版，400 多。我则想买一张"永恒阿卡"美版，已经提到日程上来了哦！（笑）近 600 大元真是够贵的。关键是大家愿意这样做。不错，我们都有接触盗版，但与其"玩着盗版骂正版"，不如去尽上自己做为一名玩家的那份责任。DC 的引导碟最新是 1.3 版。机子没问题，是碟的问题，这点绝无差错，请及时更换为上（您提到的那些游戏除拉力无音轨之外皆有所谓"完美"版）。关于 DC 显像问题，您是指 DC 接 VGA 后的锯齿吧？同"色"、"质"的飞跃提升相比，那是可以接受的。但您提到的 SF3 · 3RD 色块现象，倒真是不如用彩监玩养眼（请注意，所有 NAOMI 基板的 2D 游戏一律高解，远超 CPS3）。

●龙哥，小弟于 12 月中旬购得一台 PS2，现有一些疑问请教。①PS2 BOSS 开价 4800 元（机器、原柄、原记、AV 线、电源线、原引导盘），并说北京现在 15000 型（我的就是）要 6000 多元。小弟是否被宰？②PS2 黑版 BOSS 要 15 元，合理否？③BOSS 说 DVD - ROM 无盗版，是吗？以后会不会出？多少钱一片合理？④PS2 的引盘坏了怎么办，能买到吗？⑤为何 PS2 读盘声音很大？是否因为 IC？⑥PS 的 AV 和电源线，可否用在 PS2 上？⑦将来 PS2 游戏是否全是 DVD - ROM？⑧PS2 能读 VCD 否？（沈阳 27 中 倪文博）

①时价哪儿都一样。但北京 1 月份以来变成 4850↑的发价了，且无现货，行情就这样儿。想买 PS2？先交了定金再说。所以你不但没被"宰"，反倒捡了个便宜。②DC 的黑版 10 元。③PS2 现行游戏盗版基本存在，包括生死这样的 DVD。④保护好吧！软解压就这点不好，坏了就没辙。现在的 18000 型，带遥控，硬解压。你瞧，有点实亏了不是？⑤有那么点关系，你不会一张正版都没有吧？比一下就知道了，我不觉得正版读盘声音大。⑥任何 PS 线材皆可用在 PS2 上。⑦不可能。请问有几款游戏大到要用 DVD 装？如果没有那些"灌了水的 CG 动画（任天堂）"的话？（笑）⑧不能。

●①PSONE 的显示器几时会有？价格大约多少？②PSONE 是否能使用 PS 的电影卡？如果能，是否 3.0 版的最好？合理价应为多少？③如何鉴别是否为原装 PS 机及其手柄？尤其是光头？（北京丰台 潘磊）

①美版的已经有了。日版很快了。价格不会低于 1500 元。②不能。③用眼睛看。光头就不好说了。还是买 PSONE 保险。

●世嘉的本事不是太小而是太大了。世嘉游戏卖的不好是他本事太大，卖的好本事就更大了。而索尼的呢？卖得好也是蒙人，卖得不好那更别提了肯定是一顿狂辱。这样做倒是让世嘉迷高兴不少，但也不能太过打击索尼迷啊？希望龙哥帮 PS 迷说句话。龙哥我想问一下，买彩显买什么的好（请一定回答因为我买的是 19 寸的）。看到你说 DC 巨牛，任天堂巨牛，日立巨牛，东芝巨牛……N 多巨牛，但从没说过索尼什么，索尼的东西到底怎样？我现在不敢买索尼彩显，请你帮我指点迷津。还有，太空 5 频道并不怎么好玩（在你们眼里只要是世嘉的游戏不管什么都是经典，实在让人受不了），而且很像索尼的啪啦啪啦啪。我玩得最多的是 DC 樱花方块 2（所有 DC 游戏全是正版）。因为字写得不好，所以用电脑打实在对不起了。最后我还要提醒大家一句，来深圳要小心小偷，深圳的小偷特多，我的 GB 刚被偷。

（深圳福田区振华路，不敢说姓名怕被打）

好吧，请你先给自己定个位吧。看看是哪个派的。（龙哥一脸严肃状——笑）其实我们都是玩游戏而已，我推荐的您不一定爱玩，但您爱玩的别人也不一定都爱玩呀？之所以会吵架，没有绝对错误的一方。关键是要搞清自己属于哪一类型的玩家。玩家一般可分为 DIEHARD USER、CORE USER 和 LIGHT USER 三种（皆中性词。可参考本刊上期骏生"新闻分析"），LIGHT USER 数量最大。

说到 SONY，有许多人都认为地球上只有"索尼电器"最好、最高级、最专业，那索尼的游戏机还错得了？谁敢说个不字那简直就是在"找倒霉"。可龙哥有点不明白，为什么要将"电器"概念混淆至游戏玩家这边儿呢？其实你说得很对，日立不但牛，而且它还不是一般的牛。我们也可以到全国任何一家日营业额达到过四百万的商场里去找行业人士问问"谁、谁和谁"是世界家电"三强"（日立、松下、西门子和飞利浦他们都还没有被强大的 SONY 淘汰吧？）。看来，就是想"造神"，也得是按顺序走才对呀？（笑）日立、东芝都是涉及半导体和重工领域的公司，是有本事生产压缩机和电梯、CT 机、大型机床、挖土机的"老字号"。我们大可不必像日本人那样带有一定盲目性地去追随什么，崇拜什么。地球很大的。

拿电视台来说，永元在主持元旦特别节目时亲自给百岁老奶奶一家拍摄时用得是啥牌子的彩监一体摄像机？对嘛！我可以负责地告诉您，用日立专业管 BNC 广播级接收机收看中央台的大型节目如春节晚会等时，那种令人惊异的专业显像，这么多人见过还没有一个不夸的。中央台不也在用 JVC 和佳能的器材吗？原因何在？如果说 SONY 在 CRT 管子上确有功勋并被电视台采用的话，则现在这个时代它才刚起步。很早以前在各个新领域就都有"专业"存在。像夏普的"液晶 28'特大健康彩显"，"尼尼"也是没戏。

专业彩显，您不妨到 WIN98ME 的"显示器"里找找看，就在 HITACHI 和 HITACHI LTD 那两栏里。在 HITACHI 里找就行了。N 多款超级大屏，0.22 点距会适合您 CAD（？）的需要。不过我也不知道日立牌哪里有售（爆笑）。从性价比考虑，NEC、三菱都还可以。

●龙哥，我玩龄 12 年，"GAME 集中营"老读者，请多多指教。①5501 光头已老化，现欲换之，请问如何鉴别"原装"与"翻新"？②美版 3010 有部分 D 碟读不出，同样碟在日版上就 OK！9 月北京莎木原版 580，合理否？③请介绍一下 DC 记忆卡的问题。④莎木太棒了，我正在反复研究。有一次和朋友等共 5 人围坐在电视旁打"莎木"骑摩托救美连开 6 次也没能在规定时间内到达。到第 7 次，一个对游戏一窍不通的朋友要开，我对他没抱希望，谁知他"贴着墙"开速度竟不减！到达目的地时还剩 20 多秒！！这是否铃木裕为了体量初学者而特意设定的？（哈市 马奔驰）

①价格差异。请到一诚实店中去问。②正常。美版机在读一些日版 D 碟时，确会出现种种怪异现象，与 D 碟的版本有很大关系，好的版本绝对是一点问题没有。12 月普版 450。③NBA2K1 是 154 点，买 2 兆吧！④莎木的 BUG 很难遇上，那不过是其中之一。

●如果说莎木是香港的黑帮片，那么维罗尼卡就是好莱坞式的动作猛片。（虹口区巴林路 王海波）/龙：即时演算、罕有 CG、真人比例，以情服人——此二作确无愧"大片儿"称号。BHCV 完整版马上会在两台主机上推出了，感兴趣者可测试一下 PS2 版比 DC 的强在哪些方面？各多少倍？

好兄弟？●游戏制作"高手"嘉富康公司，已经正式宣布"生化4"是一款跨平台游戏了，DC不但前途光明，而且它还额外得到卡氏一款"赏金莎拉"的优惠。与此类似的是，当微软公司公布XBOX的外形后，一大批游戏名单和画面被公开，其中光KONAMI公司就有15款。而EA这样的，也已跟过来。看来，XBOX在微软大伞的荫护下，不但人气奇高，这性能怕也真不是吹的……但很难想像它能超越NAOMI2？！……

山东临沂王慧林读者的最新来信精选（一）

龙哥您好。您可真给面子，把俺的信也要登出来。我倒是有点受宠若惊了。不过更要谢谢您对世嘉迷的关怀。

……再一次谈到世嘉迷的问题。其实谁都能看出来，世嘉迷原本并不是特别讨厌索尼，只是他们不愿走PS所创造的"大势"这条路，因而受到占绝对优势的索尼派排挤和鄙夷。气盛之下，走上了和他们分庭抗礼的路。至少我就是这种情况。一年多前我已拥有DC，可我对PS2还真是超期待，我要看看这个超越DC 15－20倍的怪物有什么令人震撼的地方！结果很无奈……我见到R5、SFEX3时的心情……这哪里是一台"技术革命"的主机？对了，玩游戏要看游戏性而不是机能。但是我认为，PS2上的现有作品，在可玩性方面，却还不如PS！更不用说和DC这种公认的高素质游戏主机相比了。也许我夸DC太过了。

虽然这么说，我认为，在今年，PS2的一系列大作：生4，MGS2，FFX、鬼武者、寂静岭2等，发售之后，DC就没戏了。至少在日本是这样。而网络离我们还很远，PSO不知何时能在中国大陆的服务器上运行？我们总不能指望老是连到日本、香港去玩吧？现在唯有祈盼祖国尽早加入世贸才是现实的。

胡说了这么多，也是没用。

我还发现一个现象，就是现在的玩家简直已经不能用"浮躁"来形容了！NGC和XBOX还都没影，就有人大骂起来，说人家没有前途。且不论NGC和XBOX前景如何与我们是否有关系，单是对尚未面世的新生事物指东道西这一点，就是"严重犯规"的！游戏业最赚钱的任天堂和最令人无话可说的MS，谁的实力不如SEGA和SONY？他们的主机怎么就不如DC和PS2？凭什么就说索尼一定当老大？我看，如果不是PS的家底子，让PS2和DC在同一个起跑线上，抛开一切外来因素进行竞争的话，索尼也未必能占多大便宜。更不用说更加牛X的NINTENDO和微软了！所以，我们有理由对一台新主机的面世抱着良好的希望，希望它们能够成长顺利！我现在就对NGC和XBOX十分感兴趣，就像一年前对PS2和二年前对DC感兴趣一样！是非功过至少要等他们真正发售以后再去评述，现在说NGC是"垃圾桶"还为时尚早。

我不敢妄言什么索尼派都是伪玩家，世嘉迷都是真玩家。不过我相信，绝大多数PS机主都没有想到过，要买一款正版来表示一下自己对游戏的热爱，只有人均上百张塑料片的现象充斥着世界。我也相信！几乎所有的DC玩家都至少有一个Z版！他们至少有了这种意识，那么就能够站出来为世嘉DC说话。我们也就能说，世嘉迷有资格吹捧世嘉！可是索尼派呢？至今未见一个在电软上真正发自内心的PS2机主是怎样赞美自己心爱的主机的。因为那些人心里有数。我曾立场不坚定，使用D版玩DC，自然是尝到了苦头……

（下期精彩连载敬请广大读者期待）

龙哥：王读者前一封来信是诉苦信，截稿前两天突然又收到他的一封长信。这块版面原本已经登出他在OQ里目睹之怪现状，因我本人无意涉及"网络板块"，故临时"紧急"替换了一下……

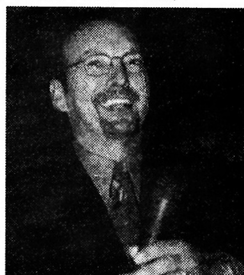
不是我不明白这业界变化快。

但我更相信各派玩家自有真情在。PEACE FOREVER！

↓龙哥刚能记事时便在家长的帮助下将外贸大楼上的巨型霓虹灯"爱思欧恩外"四个字母牢牢地记在心里，知道那是"索尼"。然而长大后却不擅长将"品牌优势"无限扩大。而宁愿比较相信专业厂。忘恩负义？

SONY





←↑曾在美国国会演讲的SOA总裁皮特·摩尔。

SCE副会长丸山茂雄的警告

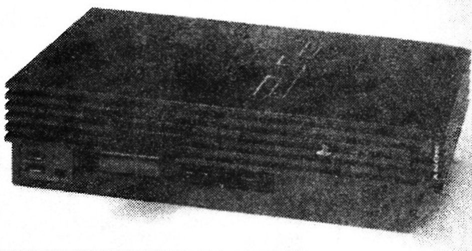
"PS2所使用的技术是如此的进步，得到的却是各媒体的抨击。网络化、信息化固然是大事，但更重要的事情是请作家们将亲身经历拿到媒体上发表。也就是说，请将自己独立的感受写出来。2001年的PS2，一定能够将USER吸引"

——SCE副董事长 丸山茂雄

关键词的意译：PS2很强大。不许在网络上"乱讲"我们的败笔。只有PS2才会取得胜利。







才发售了四百余万台，两大对手尚未登场但龙哥感觉得出，它已颇具王者之相……

这是丸山先生在去年底"PS2十四款大作登场宣言会"上的简短发言，虽则看似平常，意义却十分"深刻"。令对手胆寒的是，PS2在索尼的引导下，推出了"遥控版本"，单凭这一个遥控，又不知会吸引多少好奇的"新潮一族"了。看看SCE在宣言会上那怡然自得的超必胜态度，龙哥感觉，此乃大家也。

令人称奇的是，这14款大作之首，乃是"竭PS2硬件之全部能力"（日刊PS杂志原话）的"休息日的井上多罗"——没记错的话，该游戏主角就是曾在日本女中学生中风靡一时的、勇夺CESA大奖的、表情丰富的、成为SCE网站标志的那只……猫！？不过，PS2版实在厉害，背景全部实拍，再将多边形猫揉进去，超真实。更甚者，看见左边的遥控没？SCE推出了一款专门对应那东东的游戏，2D卡通风，专讲人们生活中的一举一动，似乎很吸引……这种用遥控器玩游戏的点子，只有深谙创意之道的索尼才想得出啊！看得出，有人又要使出威力无穷的LIGHT USER拉拢大法了。厉害。在众星捧月般的ZOE、决战2、电车3、皇牌4、WE5等大批顶级大作的支持下，世、任、微加在一起，想和索尼这个强极品牌斗狠，又何异以卵击石？料也凶多吉少！倒不如趁早"交枪不杀"……

雷特娜●给你300Km/h和300万Polygon/s的爽快感，一个在SS上未完成的梦终于在DC上完美实现。为什么最理解游戏内涵的SEGA败给了对游戏一窍不通的SONY？莫非这老天爷……（北大 王征）/龙：严禁讲粗话，北大也不行！你大概没玩过"俺的料理"吧（振动必须）？可好玩呢！听听一上来那个用日语念"SCE"的声音，必乐不可支。

●莎木令我体会到什么才是游戏。格2的画面美得让人喷血，但其剧情及战斗系统的设置叫人不敢恭唯。（浙江海宁 李明）
●过年啦！也该送给SCE社长一张莎木了，让他感受一下什么才是游戏。（沪长宁古北路 张俊）/龙：喂！你，严肃点！
●除去第三方，索尼你敢不敢和世嘉单挑（指游戏）？（合肥 张珩）/龙哥：井上多罗就像吕布，世、任、微"三英车轮战"都不是它的对手……

●龙哥，经常有人提到PS2某某大作是多少分，请问这是怎么回事？还有，贵刊的欧美排行榜到底是"欧"还是"美"呢？（读者）

如果不加以注明的话，一般就是指日刊FAMITSU中的"批评家"们对当期上市游戏所打的分。游戏多的时候可能会有两组编辑参评，每组4人，他们分别对各款游戏进行简短评论并给出评价（个人最高评价为10分，四个人综合评价总计40分），供读者参考。像PS2的"黑云"，28分。而SQUARE公司的究级大作"保镖"，凭借着它的"朦胧美"、"SPIKE OUT级操作感"和"美妙CG"得到了31分的高评价。注意，分数是30和31分的游戏就能够有幸进入FAMI通的"银殿堂"，而32~35分的游戏则是"金殿堂"了。最厉害的要属平均分在9分或以上的游戏，它们将被载入"白金殿堂"。其实以前的FAMI通的殿堂只有一个，只要达到32分就算进入"殿堂"了。按现在的分法，秒间60帧的"梦游美国"是31分，进入银殿堂，而"梦幻之星"是37分，当然必须进入"白金殿堂"了。

不过要注意，虽然FAMI通编辑们的评价在一定程度上反映出了游戏的水准，但评价与销量却是两个概念，尤其是在日本。你像PS2上有款万岱制"钢弹"射击，在FAMI上的评价极低（本刊超级ROBO迷"莱茵总帅"试玩后亦证实），据说卖得挺火。

本刊登出的排行榜均来自FAMITSU，海外榜（软件销量榜）也不例外。由于是周刊，所以FAMITSU采用了"这期美国榜，下期英国榜，再下期美国，再再下期英国……"，所以我们叫做"欧美榜"，具体是哪国，要视截稿日期而定，反正就是"欧美"呗！（本期UK）

●龙哥，索尼严重缺货的原因究竟是什么？为什么索尼这样的公司也会出现"产能不足"这种情况？（大量关心PS2的读者）

请先阅读本期杂志的叶展分析。特约撰稿人叶展先生以他在当地的所见所闻来向大家报告，从一个侧面验证了龙哥上期刊登的头条"美国连锁店摆放空盒子"这条消息确率甚高，我们谨对他表示万分感谢。考虑到部分USER将自己心目中的至高"偶像"等同于"株式会社日立制作所"这位全球半导体业界巨人、家电业"南伯万"，最终导致大失望的必然，龙哥必力邀天师来为大家献丑，一举公开PS2产能不足的内幕，仍然是由倍受中国读者和专业人士好评的美国资深记者约翰·本恩先生主打。当然我们也注意到，美国人民是比较热情的，但当地确实有极少数激进分子采用了一些令人发指的行动来抵毁美好的PS2，对此龙哥深表遗憾并予以最强烈谴责！！！！！事实上，只有像MSNBC资深撰稿人这一级别的"综述"才可能被我们引用，至少是"活佛"一级的作者。

●龙哥，XBOX已登场，所有的谜都揭开了，不知目前的"大势"怎样？想升级主机的话，不知你还有何忠告？（大量读者）

无论何时，只有那些符合我国国情和玩友实际需要的主机，才有资格被称为"大势"机种（紧急报告一个好消息，世嘉要给DC主机进行硬件加密了。虽然传说先给限定版主机加，但要扩展到新生产的主机恐怕不是什么困难事）。我理解"大势"应为"正版"。在"正版"这个前提下，对于大多数玩家而言，辨清主机的"性价比"就显得尤为重要。我们将在了解XBOX和NGC的实际画面情况后，以NAOMI2基板为标尺，进一步对比四台主机硬件连同其上特色游戏类型，为玩家提供最诚信最可靠的升级参考。考虑到本刊肩负的责任，我们会"比较科学地"去"随大势"（笑）。

事实上，专业常规预测很早就指出PS2在日本突破300万台后必将出现问题。现在大家都看出来了吧？软件跟不上，硬件问题多，总是要爆发的。继"保镖"成功后，大家又把希望都转到GT3上。似乎GT3一出，PS2的画面就能靓起来，开发就能简单起来，硬件就能大生产全卖光"起来"（笑）。在这个人们对"大作主义"已经麻木的时代，单纯追求画面表现很可能会成为游戏制作者的一大误区。说出来可能还是没有人"愿意"相信，日本玩家买PS2后通常要做两件事，一是用来"兼容"DQ7，二就是"兼容"DVD。所以龙哥还认为，对硬件厂商而言，"大势"者，专一于游戏也，切不可心存"制霸"之野望……"地球的转动，不是靠'money'的堆积实现的。"

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道——龙哥谨识

●去年12月24日发售的那款樱限定主机套装，请编辑们帮我买一套。我买DC是为了樱，至今无一地板。前几天花了580买了张格2。同学与我已说好，只要我买到套装，我原来的那DC他便买下了。龙哥，我可不是什么世嘉迷，而是游戏迷，是永远的真宫寺樱追随者。（宁波 潘涛）

来，先试试表。你还问了两个已回答N次的问题，即为什么记忆卡会叫（开机叫来关机叫，屏幕还有黑东东，可记录却不丢失）和要不要大功率电源。唉~原装卡可以不放电池的（只要你不拿VMS玩小游戏），电池是为小屏幕提供电力并保持时计的，并不涉及记忆之用。取出电池玩游戏时，开机仍然会响，不过没有任何关系。电源则最好换铁盒的。显然，世嘉迷无一崇拜SEGA公司，都是因喜欢游戏而迷上的，就像你一样（很遗憾，你已经是一个"正版世嘉迷"了。还有位天津LET U DOWN斥资620从北京邮购格2成功，还来信感谢LEE老板呢！）。

包打听

广东南海九江中学高三3班SHEEP（528023）求救（sheep23@china.com）
●1、GB"圣剑传说"：主角如何才可以下海，是否有一只会下水的鸭子？如果有，在哪里获得？主角拿到陆行鸟后，能来到一个拐弯处，之后主角会跳下陆行鸟，跟着就会中毒。怎样才能通过这个"万毒之谷"呢？2、GB"SAGA3·时空之霸者"：主角们来到未来世界，到了一个机械要塞大陆上，有一个勇者加入主角队伍后，接着应该到哪里厮杀呢？

weilongyu@263.net求救：
太8●1、卡片。玩到后来，我怎么也找不到欧米加的卡片。而且卡片栏中好像也没给他留地方。WHY？2、改斯考尔最强武器的物品之一——？？？？据说可以在一种像海龟的怪物身上偷到。可我怎么也找不到这种怪物，它在哪儿？3、SEED初等级的获得？可我怎么打不死机械蜘蛛（螃蟹？）。

声声慢（宋·清照/北京燕山赵旭/龙哥点评）

寻寻觅觅，冷冷清清，凄凄惨惨戚戚。辞旧迎新时候，最难将息。世嘉索尼大战，怎料得，微软出现！打广告，弄玄虚，不见X盒真貌！
任氏麻烦堆积，N64，如今有谁堪摘！守着GB，还能再笑几年？神鹅（WSC）大战GBA，到黄昏，各有胜负。这世界，怎一个乱字了得！

龙哥：上阙第一句，写出时下业界一片悲凉。日刊FAMI通对此特拿出一页半新闻加以分析，估计是分析不清的。建议他们看一看本刊新崛起的硬派诤友型撰稿大师马骏生的文章。下阙第一句，恰恰说错。老大仍是任氏，至少再笑三年，神鹅不堪一击。总地说来，写出了五家的尴尬，特别是能古为今用，特颁发"久多"奖。下期可能是OICQ39197841的现代诗。

我是只有一套正版（莎木）的铁杆，下一套预定购买的正版是"世嘉嘉嘉"！（沪杨浦区 杨海尧）/龙：直面问题，完善自我。感谢大家对正版的支持。

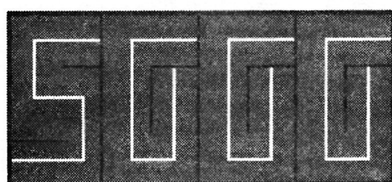


瀨贺太郎坚定前行……

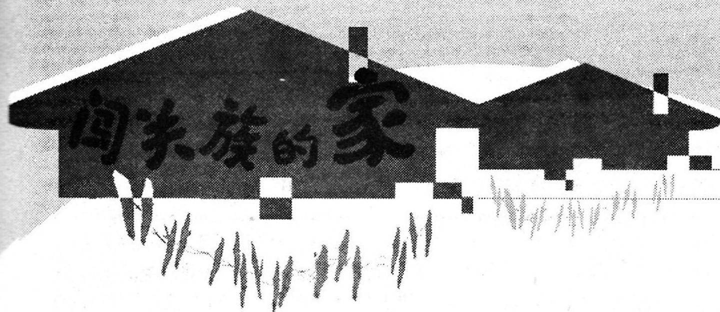


世嘉公司的新注册商标

←小濑贺在满是DOGMA CORP广告的东京秋叶原努力前进。DOGMA公司徽标为菱形，呈秋日枫叶之色。目标：蚕食DOGMA份额。



●DC会有的，GBA会有的。可铁会没的。（辽宁抚宁三中 王龙） ●格2，要是连你也移植给PS2，GA就太没天良了。（廊坊 张凡）/龙哥：不知道。但格2好像要移植给PC。 ●一旦XBOX发售——家中所有的铁（锅），全部KO！（南京 尹义平）/龙：XBOX呀XBOX，你够狠……。龙哥佩服微软！盖茨们太聪明了……

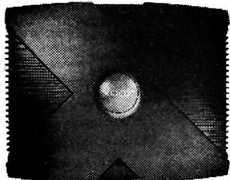


永远的闯关族，永远的家

神秘盒子现真身，出乎意料爆冷门

终于，微软的杀手锏公布于众了。1月6日，在拉斯维加斯比尔·盖茨亲手展示了一直让全世界玩家苦苦等待的XBOX的主机外型。所有的猜测都不攻自破。

与事前国外媒体对XBOX外型的猜测大相径庭的是，微软神秘研究了近一年的主机外型竟然如此的"平凡"！尤其是与PS2相比，XBOX就像个玩具，除了主机上的大大的"X"标志外，这台主机的其它部分就像是把各种主机的某部分攒到了一起，实在没能令玩家"眼前一亮"。从外型看，主机外型有着明显的美国风格，没有日系主机给人那种精致、高档的感觉。

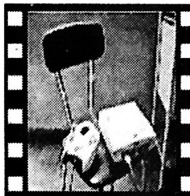




目前微软所公布的软件数量还很有限，重量级的游戏还没有，尤其是那些能左右主机销量的大作都没有发表（比如"最终幻想"）。不过，毕竟离主机的发售日仍有一段时间，微软也会尽全力去争取日本厂商的支持。而对于一直关注XBOX的玩家不妨静观其变。

圣诞商战"一团糟"

据资料显示，由于PS2在北美严重缺货，存货卖得"干干净净"，供不应求的窘境依旧没有缓解，而且有愈演愈烈之势。只要零售店有PS2出现立即被疯抢一空。记得几周前电视中播放了一段北京百姓在一家超市中疯抢打折商品的情景，为了几瓶香油差点打破脑袋，正好与之形成鲜明对比。美国人为了PS2打破了头，而我们……



另外，原以为会大出风头的DC及N64也仅卖得与PS2差不多的销量，冠军则是PS ONE。可惜的是DC，在众多超大作的支持下却没能脱颖而出，实在令人无奈，DC的前景并不乐观。

大家齐参与，主角就是你！

新世纪了，《电软》的各个栏目也有了一些变化，新编辑纷纷就位，整本杂志充满了活力。上期"闯关族的家"中为读者介绍了一下新编辑的"个人资料"，下面则由有话要说的栏目责编进行一次特别的征稿启示：

七支剑："游戏研究所"这个栏目现在已改由我"七支剑"来主持，经过这两个月，大家觉得如何呢？读者的每一封来稿我都仔细拜读过，说实话，我看了很高兴，因为稿件的水平已越来越高了，这是一个好现象。不过，我希望大家能多写一些关于新作的文章，因为近期的好游戏也很多呀！不管是PS2、DC、PS、GB或是WSC都可以，希望大家来为"游戏研究所"添砖加瓦，早日把她建立成为"电软"中的小小宫殿。

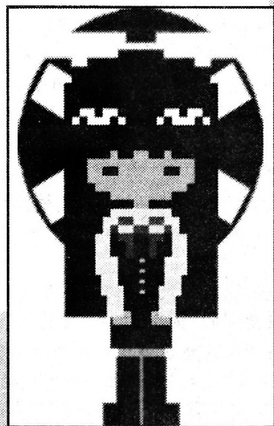
风林：这期"BAR"有了新的"变化"。借着近期PS中文"射雕"的推出，来稿数量猛增。为了使玩家的意见都有发表的机会，特开辟了"射雕大讨论"，把玩家们写得较为精彩之处结合在一起，比一比看一看，让大家有个讨论的机会。另外，还有"精选篇"。这是个杂烩性质的小版块，用意还是在于让玩家都有发表看法的机会。而原有的长篇评论也会保留下来，精彩的文章依旧。投稿评论的机种不限，由于目前国内仍是以PS为主流，所以希望玩家们把自己玩到好游戏或另类游戏写成评论，推荐给大家。毕竟PS的游戏数量巨大，许多游戏都是因玩不过来而失之交臂，希望有玩家能发现些"别出心裁"的作品。风林期待您的来稿。

好了，上面两位说完了，该说说"闯关族的家"了。不知道玩家们对如今的新面貌有什么看法和建议。为了让玩家多多参与其中，特别增设的几个小版块就是让玩家来表现自己的。大家有什么"一技之长"不妨亮亮，让族人们开开眼，了解了解你。或者与小编们聊聊也不错嘛。总之，"闯关族的家"就是玩家的舞台，在这里你可以尽情地发挥。毕竟，还是回"家"的感觉最好。

一句话：今天你当家！快翻到下一页看看装修得怎样了？

一　封　家　书

由于版面上的安排，原定本期刊登的特稿"可怕的莱因"宣告推迟"发售"，而选登了经常给本刊投稿的姚舜禹读者的一封来信，希望世嘉迷们都能看一看，冷静一下。近期收到许多读者的来信，言辞之激烈，用语之"锋利"，着实看出广大玩家对世嘉的喜爱。另外，本期重点是彩火君的"网球心得"，内容详细，用词精准，完全不是攻略所能比拟的。这些心法可是我们套了半天也没套出的哦。如今彩火君能抛开"门户之见"，将其不败心法公之于众，实乃良心发现！



闯关族的家

PS 被遗忘了吗？？？

在还没看到《电软》第12期时，我便和几位玩友们谈论PS是否该退休的问题，我还为此打赌说："我敢保证等12期《电软》头版头条肯定被PS2、DC、X－BOX所占据！"赌注为八元四角现金。且先不说此赌的结果。我还是先谈谈近年来我对游戏业发展的看法。

随着科技的发展，许多大牌厂商相继推出新的机种，且凭着其科技含量高，画面更清晰机体功能广泛涉及通迅和网络领域而深得玩家们的关爱，并靠着原作打下的江山迅速占领游戏市场和各大刊物的头版。

杂志用大量的文字和图片让我们了解新机种的信息顾然很好，但千万别忘了目前中国玩家们手里拥有的更多的是PS，而不是价格昂贵且问题多多的PS2，不是DC，不是N64，这些机种在全国的拥有率跟PS相比起来只是西瓜种跟西瓜之比。为何偏要砸了西瓜捡瓜种呢？虽然那些瓜种终有一日也会长成西瓜但那毕竟是将来的事情了。我们要的是现在！自《恐龙危机2》之后在PS领域里已很少能看见什么大作了，继而代之的却是一些吃豆之类的"尿布"级游戏。

当然，各位编辑们大可不必为此而担心，你们每月的薪水足以满足你们对各种机型的需求，这对你们开扩视野更好的办好《电软》有很大的帮助。况且《电软》也不是为某一种机型领域内的玩家而创办的。本人绝非对贵刊不满，而是对那些游戏制造商对PS的淡忘而感到不知所措。

最后，感谢贵刊没有忘记我们千千万万的PS爱好者，感谢贵刊各位编辑的辛苦奉献，感谢贵刊第12期让我输了八元四角钱！

陈振兴

（输钱不要紧，只要主义真，陈读者须认清"大势"，如今国外已是PS2的天下）



游戏快参

掌勺：莱因
掌柜：风林

要等到今年3月以后了。
来想购买PS2的朋友如果想以合理的价格购买
元以上。这对国内PS2的普及是大大的不利。看
然被炒到5200元以上，就算是二手货也要4000
方面PS2一直处在缺货状态，尤其是主机价格竟
战，其中国内主要是受软件影响较大。至于主机

另外，最近正值日美的游戏机市场的大商
然，既然都是地板，差别也就在伯仲之间。
则是臭满街的刻录机的产物，质量上没的比。当
碟是从价值百万的流水线上生产出的，而『金盘』
币甚至更低），总之，质量上比银碟还差，毕竟，银
极低（具某店家称每张碟的进价为0.80元人民
是地板的地板。这种光盘的质量参差不齐，成本
成的『金盘』。这些光盘是店家私自刻制的，可说

市面上还出现了大批的CD－R光盘，即俗
打算了。
会占用记忆卡的空间，所以想使用的玩家就要多
但是想用VGA的玩家就惨了。而且金手指盘还
会有伤机的情况发生，尽管使用起来还算方便，
光盘出现在了市面上。经过测试，可以确定其不
一台『无所不能』的主机。元旦当天，DC的金手指

随着DC的模拟器的出现，DC似乎已成为了
系列也出现了，而且还是最新版『特大号』。
象。另外，一直被玩家认为无法D的『育成足球』
有重量级大作，而且也没有发生死机、花版等现
戏也经过一段沉寂后再度疯狂出现。几乎揽括所
是非常火爆（指游戏）。而在国内，DC的新地板游
期间DC的劲作众多，无论在欧美还是在日本都

最近的市场非常热闹，尤其是DC。由于圣诞

漫话地带

风林

已经是新世纪了，好不痛快。

话说世纪末编辑部内展开一场游戏大战（说是为了更好的迎接新世纪），各路高手到齐（每个人都称自己为高手，所以……请往下看）。搬TV的搬TV，调显示器的调显示器，主机、手柄、记录卡、游戏统统请出。唯有"完美"君一脸的不屑：哼，天上天下唯我独尊！风林自然是暗暗窃喜：其实我才是……显然，每个人都准备要"以德服人"。

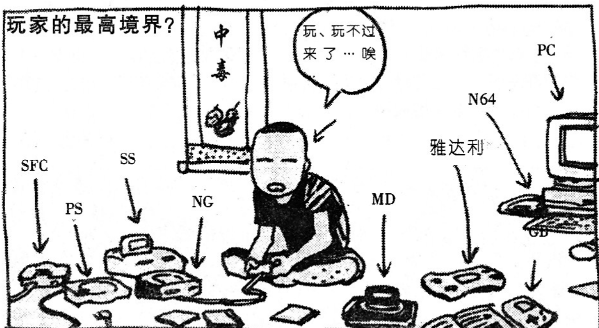
随即便是尘土飞扬（？！），一场撕杀令编辑部内各位的脸上都表现出完全不同的神情。而结果嘛……咱们下回分解……（"完美"：太"史"了吧）

WP

这几天我非常气愤，原因只有一个——就是在新游戏的评论中那个可恶的风林居然以我的名字在排版时会比较麻烦为名，无情的剥夺了我发言的机会。哎！我对那么多好游戏的评价就这样被PASS了！这可真是新世纪的一大悲哀啊！（风林：哇哈哈哈……）

天师

前几天俺的"工作专用机"中了CIH美丽杀，内存条也坏了。可谓祸不单行。不过买了"梦游美国"正版，心中踏实了许多。本人编译的"失望科技"一文还没有完结，考虑到美国年末商战PS2、N64、DC都是18万台级（PC DATA），PS2的表现强差人意，而DC似乎尚未出局，再说吧！反倒是小PS确实值得褒美一番……噢，BLEEM！CAST还是未定，大家别急。最近没有时间打游戏，东京巴士还没有练到最佳感觉，而第二次玩梦美时便在30车SEA SIDE GALAXY赛道轻松达到1分45秒拿了第三（弗肯"中软胎"），想压到1分40秒左右拔头筹。可惜在比赛时发现卡没有容量记录REPLAY了，看来必须再添一块4M原装才行。今后可能向读者奉献PSO网络测试什么的，请大家捧个人场哦！



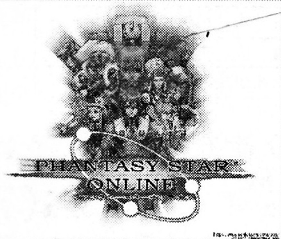
编者按：下期是"漫话地带特大号——小编游涯访谈录"，各位编辑们的游戏生涯及最难忘的游戏等将一一披露，并有游戏类型统计，编辑们到底忠爱何类游戏一切见分晓！另外，预计近期将以短篇连载刊登"莱因的高达涂装心得"（对于热爱模型的玩家而言应该看看），想成为模型高手吗？那就期待吧（其实我也是外行一个，能骗得莱因全盘托出也真不容易呢）！栏目重在参与，欢迎玩家来信表达看法，说不定今后安排个"个人秀"什么的。总之，只要玩家参与，自然乐在其中。

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

梦幻之星 网络版(PHANTASY STAR ONLINE)

机种 DC 厂商 SONIC TEAM 类型 A.RPG 媒体 GD－ROM



早在土星时代就听说有"梦幻之星"的续作，但最终那只是谣言罢了。不过此次在得知新作将以网络形式推出时，并没有在意。当时认为作为网络游戏来讲，其故事情节将与前几作大不相同，充其量属于外传作品。

然而，当12月23日亲身玩到后，便发现其水平之高简直令现在所有ARPG游戏汗颜。SONIC小组将全部实力都发挥到DC上的全力一击，一定会有压倒性的作品问世。"梦幻之星网络版"就是这样的真·超级大作。

本作以ARPG形式登场可能是因为其主要是作为网络游戏，然而单人模式并没有因此而被忽略，整个游戏画面远远超过现在所有ARPG游戏，如主角手中激光剑的半透明效果，各种半透明魔法，瀑布的水雾与华丽的即时演算召唤兽等等，让人真正体会到这的确是新世纪的游戏画面。可见在吃透主机机能的情况下，就会有奇迹般的画面出现的。如此完美的贴图与光源处理，并不是光靠主机宣传秒间多少万多边型就可以解决的！本作在操作性方面也十分流畅。战斗系统中连续技系统，是靠调节按键时间来发动的，这使得其中ACT的成分相当浓重，非常爽快。音乐方面也是极其动听，临场感极强。虽然是网络游戏，但是本作的主线剧情非常清晰，主要冒险是由完成在猎人事物所接受的委托连接起来的。当委托事件完成到一定程度时就会发现主线剧情中的关键问题，进而去逐渐完成主线任务，如此庞大的构思也只有SONIC组可以做到。因此，本作就算不上网也是非常好玩的！当然上网玩的话乐趣还会增加数倍！

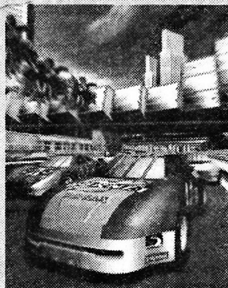
如果继续有如此强作陆续登场的话，相信DC的前景并非是一片黑暗。"梦幻之星"作为年末商战的重头戏，是绝对值得DC玩家购买正版的优秀游戏。

角　色：9.5	操作性：9.5
画　面：10	创　意：10
音　乐：10	移植度：——
情　节：9	总评价：9.7
玩此游戏时间：27小时36分	

——骑士　黄金莱因

梦游美国 2001(DAYTONA USA 2001)

机种 DC 厂商 AV 类型 RAC 媒体 GD－ROM



首先请允许我，一名DAYTONA老战士，向广大以游戏为本的"电软"读者隆重推荐这款DC版"梦美"。

接下来我要向看到此文的朋友最强烈推荐游戏中第063曲BGM(街机通信对战专用曲)。

如果你是从街机练起的玩家，并曾经怀着无限喜悦的心情玩过SS版CIRCUIT edition的话，你一定会为DC版落泪的——那是难以抑制的激动泪水。

所有的委屈将一扫而空。当年的不懈努力和执着追求，换回今日至高体验。不是梦。

在强大的硬件支持下，"梦美"2001已经达到了完美的境界，在制作上可谓"出神入化"。这种题材的赛车，很少有厂商能够把握得住，但AV做到了，而且这样出色。

有时候我就在想，为什么一款硬派的游戏(画面硬，音乐硬，操作硬)，给人的感觉却好像很Q。后来才悟出来，"梦美"是"虚拟现实"鼎盛时期的代表作品之一，和"VR战警"一样，一看就知道它是个"游戏"，而不是"355"那种"仿真"。游戏里的东西，游走于虚拟与现实之间。而"梦美"恰恰让驾驶者坐到了虚拟和现实的交叉点上，这种感觉就微妙了。

本DC版是经过"压低视点"的梦游美国，拥有极为惊人的速度感，远超街机数倍，初学上手不能；重新混音的各曲BGM由世嘉的音乐子会社WAVE MASTER协力完成，莫不令老玩家释怀。在画面处理上，DC发挥了"干净透亮"之独门功夫，毫无瑕疵可言，其发色之清秀隽美，其画质之细腻清晰，在赛车家用游戏史上是前所未见的。为了让大家更好地理解这款游戏，现提前将操作要点简介如下：

①永远不要使用舱外视点。②考虑在道路的何处点刹(即离弯道多远时降速至合理范围)。③考虑从弯道的何侧切入(内侧 or 外侧)。④考虑甩尾的力度。⑤初学时专一使用一款赛车找感觉(轮胎亦需悉心选定)。⑥真正学会使用ANOLOG摇杆。⑦请反复观看REPLAY。

祝大家游戏快乐。

注：游戏有几个鲜为人知的小技巧，本刊将伙同赛道攻略一并送上。

角　色：10	操作性：10
画　面：10	创　意：10
音　乐：10	移植度：10
情　节：——	总评价：10
玩此游戏时间：五年	

——西安　41号试车手小天天

永恒传说(TALES OF ETERNIA)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 RPG 媒体 CD－ROM×3



大作！难得的 RPG 大作！PS 将要"退出江湖"的最后一个大作了。玩了这款游戏，感到 NAMCO 这次果然没让我失望。

"TALES"系列是凭着庞大的世界观，流畅的剧情和新奇的战斗系统而被玩家所喜爱的。在 3D 横飞的今天，"永恒传说"仍继承该系列的一惯作风，CG 背景、3D 地图、2D 角色，也许这种朴素的作风就是玩家喜爱的原因吧。

这款"永恒传说"堪称为系列最强作一点也不假。游戏处处穿插着 CG，每个角色身上都有自己的小故事，使游戏情节更加丰富。游戏中隐藏要素极多，而其中的料理要素也更加丰富，不像前作一样有固定的料理人教你料理，而是有一个会变成任何东东的不可思议料理人躲在各地城市的每个角落，等你找到他时，他便会教你各种各样的料理，这样便使游戏更具挑战性了。

"TALES"系列独特的战斗系统这次又进一步得到升级，更接近格斗游戏了。新加入了前冲，使战斗更为畅快，L2、R2 的利用也更加方便了特技的使用。"永恒传说"的特技可不像前作需要购买或别人传授，而是当觉醒特技使用到一定次数时，便会觉醒新奥义与特技，这就大大激发了玩家使用特技的次数。魔法也不是像前作一样购买，而是靠精灵合成新的魔法，这也大大增加了游戏的耐玩性。

总的来说，这款"永恒传说"是 PS 末期不可多得的大作。但大作也并非没有缺点，地图画面内角色移动奇慢，要到处寻找隐藏道具，简直是想都不敢想。游戏过程虽然顺畅，但感觉奇快。三张碟，三十多个小时便通关了，但是我肯定会再去打通第二遍，第三遍……

——安徽　陈侃

角　色：9	操作性：9.5
画　面：8.5	创　意：9
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	总评价：8.9
玩此游戏时间：36 小时多(第一遍)	

超级自由人 2(LIBERO GRANDE 2)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 SPG 媒体 CD－ROM



首先，本作作为 NAMCO 的足球游戏是绝对值得一玩的。本人当初也是为了体验一下这种前卫的第一人称的足球游戏，另外厂商是 NAMCO 也是买这款 GAME 的原因之一。

PS 上的足球游戏一直都是"WE"系列的天下，而 NAMCO 的"超级自由人 2"让 PS 玩家们有了更多的选择。显然，本作打破了足球游戏的"常规"，哇！原来足球游戏还可以这样玩。玩家可在十一个位置中任选其一，甚至是 Goal Keeper 的位置也能体验一把。

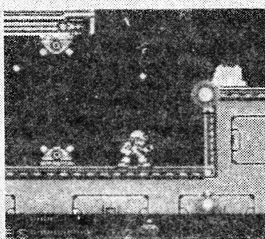
本作手感也是不错的，建议大家用模拟摇杆玩(DS)。球员的动作模拟得也比较真实、华丽，但不僵硬。本作在解说方面也是非常的出色，使之更具临场感。并且，本作也可以使用自己设定的角色参赛，"从头到脚"一应俱全。当然，再好的游戏也不可能没有不足之处。建议此作最好一个人玩，因为本作是第一人称的足球游戏，所以当 2P 加入时会使用在 RAC 中常见的分屏机能，不但影响效果，而且处理速度也会慢得无法再玩下去。或许，这一点也证明了 PS 是该"退休"了。总知，想体验一下前卫的、真实的足球 GAME 千万不能错过 NAMCO 的"超级自由人 2"。

——天津　石祥

角　色：10	操作性：8.5
画　面：9	创　意：——
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	总评价：8.5
玩此游戏时间：无法计算	

洛克人 X　机械任务

机种 GBC 厂商 CAPCOM 类型 ACT 媒体 卡带



一般说来，非 GBC 专用卡带我是不会轻易买的，但作为 CAPCOM 招牌作的"洛克人"系列还是可以例外的。作为 SFC 的移植版，GB 版的用色虽不如 SFC 版的那么多，但也不失原作风采，整体画面显得简洁但不单调(还好像是 GB 与 GBC 共通软件的共同特点)，游戏背景与人物的衔接十分到位，人物的动作也十分流畅。

"洛克人"系列一向以难度高出名，GB 版的难度有所减弱，使得它比起其它版本的"洛克人"容易上手些(但 BOSS 还是那么强)，另外，同超任版相比，本作在某些情节发生了一些细小的变化，加入了新的要素，如增加了可乘坐的轻型装甲等。

虽说这是一部比较优秀的作品，但总觉得还是不够精致，没有完全发挥 GBC56 色的机能，可能是由于兼容 GB 的缘故。GBA 就快出山了，不知 CAPCOM 是否还会在 GBC 上出其续作，如果能做成 GBC 专用版本，应该能达到 SFC 的效果吧，CAPCOM 的作品真是十分让人期待。

——浙江　严波

角　色：8	操作性：8.5
画　面：7.5	创　意：7
音　乐：8	移植度：8
情　节：7.5	总评价：7.8
玩此游戏时间：6 小时	

天诛 2(天诛 贰)

机种 PS 厂商 ACQUIRE 类型 ACT 媒体 CD－ROM



很早以前就听说过"天诛"要出 2 代，但后来没了音讯，一度以为这是个谣言。不久前偶然发现了它，这才一睹真颜。

首先要说的是，画面质量比起 1 代来说有了不小的改进，贴图细致了许多，质感也增强了。最令我感动的是，主角也不总在郁闷的黑暗中活动了。就拿第一关来说，河水、竹林、田园、蓝天，真是十分具有诗意，其后几关中还有寂静的海边、美丽的星夜，在这些优美的环境里心情真是万分舒畅。

操作方面变化较大，手感和 1 代有些细微区别，初玩有点儿不适应。原本在 1 代中可以四处乱抛且非常好用的钩绳大大削弱了，只能用于攀墙，实在令我遗憾。多出的收刀、拔刀动作个人觉得是一个多余的设定，虽然比较切合实际，但显得有些麻烦。新加入了潜水的本领，使得玩者的活动范围更大了，不过也不太好控制。必杀技也新添了一些，还加上了柔化、残像效果，大大强化了视觉效果。

但是，"天诛 2"比起我原来的期望还是有相当大的差距。第一条就是前面提到的操作问题，与敌人正面对抗十分困难，打着打着就偏了方向，打 BOSS 时可就惨了，经常屈死。其次读盘时间还巨长，让人等得不耐烦，而改以"临兵斗者皆阵列在前"九个字来表示进度，也算是小小的心理弥补。最糟糕的要数男女主角造型了，简直太不满意了。尤其是女主角，显得傻里傻气的，比 1 代没有进步反而倒退了不少，严重影响投入度，真不明白制做人员是怎么搞的！

平心而论，"天诛 2"应该属中等稍上的质量，但在 PS 末期只有量变没有质变的作品，实在令人失望。

——北京　罗剑锋

角　色：7	操作性：8
画　面：8.5	创　意：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：8	总评价：7.67
玩此游戏时间：近十小时	

北斗神拳—世纪末救世主传说

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 ACT 媒体 CD—ROM



因为喜欢这套漫画所以才买了这款游戏，但对这款游戏也没抱什么希望，而事实在证明我确实没想错。

本以为这款游戏是一款纯 3D 过关游戏，谁知买回来后却发现是一款故事情节很强的 AVG 游戏(也许应该算 AVG 类吧?)。游戏的内容非常忠于原著，是从漫画版第一本的内容开始进行的。

其中叙事的情节非常多，但对看过原著的玩家却没有什么新鲜感。本以为会有一些精彩的过场动画或 CG 欣赏，但从开始到最后却全部是粗糙的 3D 随机生成画面，这让唯美主义的我实在无法容忍。只玩了一个小时左右便无意再玩。缺乏新意，制作粗糙是我给这款游戏的唯一评价。其实如果 BANDAI 公司将这款游戏制做成一款纯过关或格斗游戏也许会比现在这样更好得多，但是遗憾的是它没有那样做。

其实回首过去的游戏，一般根据漫画改编的极少有大红大紫之作，究其原因，主要是缺乏创意和缺少游戏性。游戏公司的漫画改编游戏时好象认为有吸引玩家的漫画人物和剧情就已足够，很少有愿意在创新和耐玩度上下功夫，结果制作出的是一款没有内涵的游戏，当然无法让玩家满意和认可了。看来今后想将漫画改编成游戏的公司真的要多下一番功夫想法抓住玩家的心了，否则倒不如不做，以免赔了夫人又折兵(交了著作权费后又卖不够本)!!

——安徽 叶枫

角 色：8	操作性：8
画 面：6	创 意：——
音 乐：6	移植度：——
情 节：7	总评价：7.2
玩此游戏时间：1 小时左右	

樱大战 2 · 望君珍重(サクラ大战 2～君、死になことがれ)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 SLG 媒体 GD－ROM×3



"樱大战"系列作为 SEGA 的代表作之一，注定要出现在 DC 上，但在新作推出之前，SEGA 又把"樱大战 2"搬上了 DC，也许 SEGA 也是想为"樱大战 3"的成功发售铺一条路吧。

"樱大战 2"在 SS 时代以其极具魅力的人物和动人的情节征服了众多玩家，笔者怀着对"樱"的一往情深，丢"莎木"、"格 2"于一边，操起了这个两年多前的老游戏。凭 DC 的机能，绝对不会做得比 SS 版差(废话!)。的确这些在游戏中也十分明显的表现出来，虽然画面和音质有了大幅度提高，但除了这些，笔者很难发现其余闪光点了，太令人失望了。而在 DC 版中加入的新要素，当属能在战斗中自由储存最实际了，这回再也不会出现一场硬仗将结束时突然"死机"或"停电"等情况了。

"樱大战"系列的辉煌使得这部作品在玩家心中占有很高的地位，而真宫寺樱亦成了"樱大战"的代名词，从目前的情况来看，SEGA 在新作中尝试了大胆改革，把人物全换了(除了大神之外)。这不禁让玩家发问：少了"樱"的樱大战还能叫"樱大战"吗?不过一个好游戏就在于其创新能力，没有创新的游戏是绝对没戏的，"梦模"就是一个很好的例子，到头来搞得个"传说的终结"一类的结局。

总而言之，作为一个"樱"迷，这款 DC 版的"樱大战 2"还是值得收藏的(尽管没有给我们带来更多惊喜)。希望"樱大战 3"再次让我们感动作为一个"樱"迷是多么的幸福。

——广西 Herro

角 色：9	操作性：8
画 面：9	创 意：7
音 乐：8	移植度：10
情 节：9	总评价：8.6
玩此游戏时间：25 小时	

勇者传说 2(BRAVE SAGA2)

机种 PS 厂商 TAKARA 类型 SLG 媒体 CD—ROM

印象中除了 BANDAI 和 BANPRESTO 外，就要算 TAKARA 做的机器人游戏最多了，但没有哪一部是深入人心的，即使是这部"勇者传说 2"也不能改变这个事实。

在笔者看来多半又是部不成气候的作品，战斗系统还是老套，而且战场总给人一种十分狭小的感觉，虽然是由多边形构成的。2D 的机器人在 3D 的场景中行走，不管从哪个角度看都不顺眼，也许是想保留原著的风格吧。说到原著就不能不说说人物了，角色设定还差强人意，但机器人也太 Q 版了吧，一点气势也没有。笔者宁愿看早已过时的"变形金钢"也不愿多看这个游戏一眼。

进入战斗画面，竟然没有任何数据显示，好像没哪部 SLG 是这样的吧?唉，算这是一个创新吧。但既然要人看全屏的战斗动画，就做得好看点嘛。机器人程序化的动作真是令人看得不爽，既使使出是原本应令人兴奋的必杀技，大多数也给人一种软绵绵的感觉，加上背景音乐、音效又不尽人意，真是无话可说。此外，游戏的难度，战术要求也不高，很难满足我们这些高要求的玩家。

既然本作也是一部机器人"大杂烩"，就不得不和"SRW"联系起来，但两者显然不在一个档次上，"SRW"有的，它没有；"SRW"没有的，它也没有。虽然本作在一些地方模仿了"SRW"(如剧情组织，地图兵器等)，但似乎为了不让人认为这是抄袭，而做了一定修改，但得出却是个畸形，若真让我找出本作的优点，回答是："没有"。

TAKARA 好歹也是制作过"斗神传"等大作的知名厂商，真希望以后这种作品不再出自其手。

——广西 Taddy

角 色：7.5	操作性：8
画 面：7	创 意：7
音 乐：7	移植度：——
情 节：7.5	总评价：7.33
玩此游戏时间：3 小时	

编辑部近期热门游戏推荐

游戏名称 \ 推荐度 \ 推荐人	彩火	风林	七支剑	天师	莱因
NBA 2K1	10	8	7	9	9
保镖	7	6	8	5	6
月华剑士 2	6	6	6	6	2
罪恶工具 X	7	8	8	8	8
口袋妖怪 · 水晶	8	8	9	8	9
MSR	8	4	5	6	6
永恒传说	8	9	8	8	7
游戏王 4	8	8	7	8	8
燃烧私立学园	7	9	10	9	8
射雕英雄传	6	6	4	5	5

(以上打分代表个人对游戏的推荐度，并非评价仅供参考)

X 可信度

日本货,美国货,皆是好货 PS2,XBOX,都有军事用途



PS2日前才被传出伊拉克大批收购,引起FBI严重关切的新闻,这回硬件功能更强大的XBOX已经被军事工业瞄上了。

Sonartech Atlas Ltd.是一家声纳雷达发展公司,专门负责为澳洲皇家海军提供声纳雷达装备,最近他们对于XBOX非常有兴趣,准备在这方面进一步接触。这家公司近来的雷达系统都是以Unix或是Xwindows为核心平台来发展,而他们一直在找寻一个更固定的平台,以便能够提供更好的环境来缩短工作时间。

该公司表示,XBOX对他们来说正是一个符合经济效益和实际需求的平台,这个平台可以让他们使用自己的程序而不太受到平台本身的限制。虽然XBOX还没推出,不但是游戏机平台,现在更成了声纳雷达科技的平台,真是令人意想不到。

编辑部预测

编辑部里既没有电子专家,也没有军工方面的人才,小编们很无奈。原先PS2只是芯片挺牛,这回似乎XBOX主机原封不动整个就是一台现代化电子军事设备。面对这样的八卦,无法预测有多少真实度,姑且听之,信不信由你吧。

45 可信度

SEGA公司欲再次挑起主机大战 反击?还是拉抬股票价格的手段



业界最近传出消息,SEGA股价不断向上提升的原因是,在DC主机之后,该公司可能要推出与PS2相对抗的下一代主机。

结果SEGA公司及CSK集团旗下各上市公司,日前在东京证券交易所的股价持续向上攀升,使得日本股市许多投资人抢购SEGA各上市公司及与其相关的股票。

编辑部预测

SEGA试图推出新一代主机,来对抗PS2或未来即将上市的GAMECUBE与XBOX的说法并不正确。年前日本一家报社的小道消息说,SEGA和CSK集团将在近日发布新一代主机。但是,没过多久SEGA便立即对此事予以澄清。这条消息虽然表面上对SEGA股票是一个重大利好,但反过来想,这样的消息如果不立即澄清,对支持DC的玩家将是多么大的打击啊!

其实,DC在今年下半年的表现应该算是不错,起码能在PS2主机缺货和没有热销软件的情况下,接连推出了像"格兰蒂亚Ⅱ"、"永恒的阿卡迪亚"等大作来笼络玩家的心。DC在玩家的心目中,至少眼下有很多游戏软件比PS2的游戏好玩多了!

25 可信度

"BLEEMCAST"即将发售 DC玩家跃跃欲试

自去年北美洛杉矶举办的E3展上发布以来,DC专用PS模拟器发售日一延再延。虽然是一款存在违法可能性的软件,但还是有不少玩家对它怀着极高的兴趣。这款模拟器软件至今未得到SCE与SEGA等公司的认可,甚至为了阻止这款模拟器的推出,SCE与BLEEM公司已经多次对簿公堂。而BLEEMCAST模拟器本身也因为各种原因多次延期。日前国外媒体又有传言,声称BLEEMCAST将在近日内发售。



编辑部预测

在几位老资格小编看来,这套模拟器本来就不应该出现。因为游戏所对应的平台,本来就应该专属该平台的公司所有,顶多在发售之后再行移植来推行到别的平台上面。比如CAPCOM的"生化危机"系列,从PS上慢慢移植到别的主机平台上,包括N64、DC等等。如果DC推出了模拟器可以运行PS的游戏软件,不用说,SCE自然会不满,并且针对这种作法,一定会有所反应。

但模拟器在法律上并没有达到完善保护的地步。对于这种游走于法律边缘的行为,SCE想要彻底将这种行为铲除,可能先得找到打击对方的有力论据才行,要不然可能还是得眼睁睁看着对方利用自家平台所发售的游戏软件来进行游戏了。

不过据可靠消息,BLEEM公司的副总裁近日证实"BLEEMCAST"面世已经延期了。






飞空之舞i

DC 厂商：CRI 类型：飞行SLG
媒体：GD-ROM 发售日：预定2001年

白热化的空中战斗再次呈现！！

每次推出都有所进步的“飞空之舞”系列期待已久的新作即将登场！承续前作的风格，这回游戏也将借由各种战斗机在无尽苍穹展开激烈的空中缠斗。本次作品除了以攻击战车、战舰为目标之外，享受那惊险刺激的战斗更是一大乐趣。本游戏还支持网络连线，最多可4人同时对战！让我们驾着超音速的战斗机，朝那广阔天际纵横制霸吧！

令人摒息的精彩画面




↑→可自由选择视点是本作品的特征之一，玩家们可从数十种的视点里选择自己喜欢的。若想追求其真实感，不妨就选择座舱视点吧！



↑只要一锁定目标，就立刻发射导弹将对手打下来吧！这种爽快感真是过瘾啊！

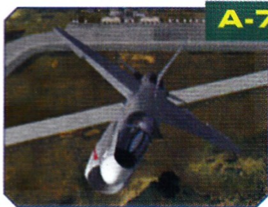
新机种不断出现

在本作中有超过30种的飞机登场，除了保有前作颇受好评的机种之外，这回的作品也加入许多新机种。本次将公开4架新机的情报！从被誉为名机的机种到新锐战机，魅力十足的新机体将纷纷呈现在玩家面前。



Mig-29

←不说也知道的俄罗斯名机，操作性能卓越出众。



A-7E

←舰上攻击机「A-7E」，擅长对地面攻击。



C-1

←颇具人气的自卫队运输机「C-1」也登场了！



AV8B 海鹞

↑在电影“真实谎言”中相当活跃的新锐战斗机，可垂直起落。

支持网络连线、可4人同时对战

要说到本作品最大的特征，莫过于它的网络连线对战机能。所有“飞空之舞i”的使用者，将可借由网络连线，最多可同时和4人进行连线对战。虽然关于网络的详细机能还未定，但确定的是必须要有聊天室的设置才行。使用者或许会成为好朋友也不一定？

与全世界的强者一较高下



←彼此较劲的网络对战，你能够拿下这「世界最強」的头衔吗？

预告篇也别忽略了！

独家新闻！去年11月16日发售的“飞空之舞F 轰翼的第一次飞行”，收录了本作的预告篇，比别人早一步来体验这款充满魄力的游戏吧！

预告画面



←有数种可供鉴赏的画面，让你先一睹为快！



血腥咆哮3 BLOODY ROAR 3

PS2 厂商：HUDSON 类型：3D-FTG
媒体：CD-ROM 发售日：2001年春

野兽们的咆哮将要传入你的耳中！

兼具爽快感与战略性的高速血腥格斗最新作，活用PS2的性能，完成大幅进化。这次就以4页的篇幅来介绍它的独特魅力。



在AC和PS2堂堂登场的战斗盛宴，不容错过！

“血腥咆哮”是以战斗能力凌驾人类之“兽人”为主题的格斗游戏。魅力在于角色的战法会随着他的外形是人或兽而改变，玩家可借着让角色从人变身为兽或从兽变身成人，体验2种性质截然不同的格斗乐趣。

而今，这部在游戏业界博得好评的游戏终于要在PS2登场。并且，NAMCO也决定推出街机版。



↑兼具幽默与严肃的世界观，也是此作的一大魅力。

登场角色魅力大放送

男主角雄儿（YUGO）和女主角艾莉丝（ALICE）等魅力四射的初代角色，连袂登场。角色类型多样化，有热血型、冷酷型和性感型的角色，也有搞笑型的角色，每位玩家应该都能从中找到自己喜欢的角色。以下就来欣赏众位登场角色的插图。

KEY WORD 1 兽人

在古代传说和古代故事中登场的兽人，以狼人最为有名。兽人就是平常是人类，但遇到特定状况或自我意志产生变化就会变身成野兽的生命体。在“血腥咆哮”的世界，有与生俱有兽人资质的天生兽人，也有人工制造的后天兽人，两者都能够发挥超越人类的运动能力以及野兽特有的能力。再者，兽人可以利用普通人望尘莫及的速度进行格斗、用可怕的強大力气进行攻击，所以战斗能力非常高。此外，由于兽人常遭人类迫害，被逼到走投无路而以強大力量为所欲为的兽人层出不穷。



NEW CHALLENGER 席欧（XION）



席欧是这次新登场的角色。身为人类时的面貌姣好、体格健美，但变身后的异形模样令人惊骇。目前还不清楚他的兽人状态是属于什么生命体、为何参战、跟故事有何关联，但从他那颠覆系列传统的独特攻击作风来看，应该是个极具特色的家伙。

↓变身前和变身后的反差非常大，好象兼具数种生命体的要素。



超兽化 一发逆转的新能力

在这次追加的系统中，应以充分发挥兽能力的"超兽化系统"最受瞩目。发动这种能力时，由于兽人的速度会更快，从1个攻击到另1个攻击的时间会大幅缩短，所以能够发动神奇的強力连续技。再者，兽化时特有的体力回复能力也会获得强化，不论身处什么危机都有一发逆转的可能性。不过，超兽化的时间有限，时间耗尽后，兽化计量槽会遭破坏，必须等到下次战斗才能再兽化。


→兽化计量槽累积后，角色开始超兽化。耀眼的光芒笼罩角色，令人咋舌。

KEY WORD 2 何谓兽化?

兽化是指兽人为了充分发挥自己的战斗能力，从人形变成兽形。兽化期间，不仅攻击力会大幅提升，还能发动兽化时特有的強力攻击、增加连续技的类型。再者，在人形时受到的损害会获得部分回复。因此，陷入危机时，也能利用兽化来进行回复与还击。总之，兽化也可说是利用野性力量来改变战局的行动。


→这是普通的兽化镜头。跟超兽化镜头的特效演出截然不同。

超兽化的流程


←从迥异于普通兽化的特效画面进行变身，它的特效是怎么样呢?


←兽化计量槽累积满点后，标记出现，倒数开始。电脑会自动统计变身后的时间经过。


←纹章型的光芒浮现在超兽化角色的后方，释放隐藏能力。对手该如何接招呢?

→兽化的效果会在计时终了的同时消失。因此，必须活用15秒的剩余时间。这个状态的攻防应该会很炽热。


↑超兽化之后，计量槽会消失，必须等到下一场战斗才能再兽化。因此，超兽化的最佳时机是最后1回合！?

雄儿(YUGO) 狼

将翻腾思绪贯入双拳应战的男子

系列前作的主角。十足的热血青年。因父亲离奇死亡而投入战斗的世界。天生是个兽人，也是重量级的拳击手。

艾莉丝(ALICE) 兔

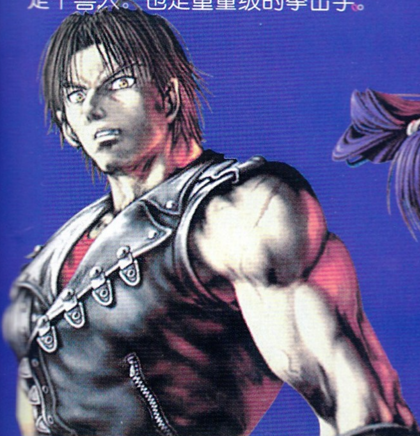
无比温柔善良的可爱兔子

因卷入兽人相关阴谋而遭绑架，被迫进行人体实验，激发体内的兽人之力。过去曾担任护士，善良的性格备受患者喜爱。

胧(LONG) 虎

憎恶不祥之血的孤高武道家

本是杀手。离开组织后，认为自己的兽化能力受诅咒而在深山修行。之后，因故回到战场。冷静沉着，沉默寡言。双拳的威力极具爆发性。







美丽画面 亲眼确认图片的超高品质

这次的“血腥咆哮”因硬件设备变成PS2而获得大幅强化。除了系统变得更纯熟之外，图片的品质也有长足的进步。不论是角色或超华丽的技特效和背景的配置等等，全部都值得一看。不愧是号称零缺点的作品。

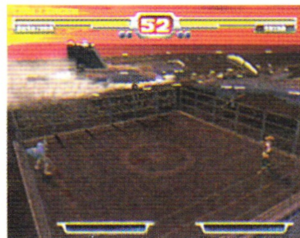


↓设计缜密的高品质图片，经过高速演算，转生为精彩的战斗场面。



KEY WORD 3 场地的变化

舞台演出因PS2的表现能力和处理能力而获得強化，也是值得瞩目的部分。目前，虽然尚未确定是否会有起伏不平的舞台登场，也不清楚地形的高低差是否会影响比赛。但从下图来看，“舞台的记忆因比赛而遭破坏，掉落到另一个区域”，不再象以前那样是在“栅栏包围的正方形舞台”作战。而且，好象也有飞机在远处离陆等等跟比赛看似无关的设计和动作存在。或许，在激战中无暇注意到这些演出。但这些演出确实增加了游戏的可看性和娱乐性。同时，能在什么样的舞台展开战斗呢？敬请期待。





→从两位角色对峙的场所来看，这个游戏的舞台可能会有高低差。



←故事是由什么样的演出构筑而成呢？战斗舞台又有什么特色呢？一切等待今后续报。

羽璃子（URIKO）半兽人
使用奇妙拳法的野丫头

跟艾莉丝一起接受冒险，但并未完全觉醒。向胧学拳，结果却自创出一套荒诞不经的古怪拳法。

爆龙（BAKURYU）鼹鼠
继承忍者之血的传说继承者

忍者的后裔。自从被雄儿所救，就跟雄儿结伴行动。体术能力令人瞠目结舌。

加铎（GADO） 狮
在战场创造传说的超级佣兵

叱咤战场，在佣兵之间造成传说。跟雄儿的父亲私交甚笃，非常照顾雄儿。

马贝儿（MARVEL） 豹
继承强者之血的巾帼英雄

加铎的女儿。在寻找失去音讯的加铎途中，认识雄儿。跟父亲一样是力量型战士。



新物语 兽人所面临的新敌人是…

所谓的"兽人"就是拥有超越常人能力，可以变身成兽形的生命体。在他们的存在公诸于世之后数年，人类对兽人能力的误解招来人类与兽人的不幸冲突，有识之士纷纷努力阻止事态严重化。另一方面，兽人之间发生奇妙的现象。他们的身体浮现"纹章"。纹章的出现使兽人的能力获得爆发性的提升，被视为成长的证明……但，不久之后，却发生拥有纹章者死于非命的事件。这种死亡事件震惊社会，一般认为可能是纹章暴走造成的。之后，纹章的恐怖也袭向历经百战的雄儿一行人。他们为了解开纹章之谜、预防兽人遭受有史以来的最大悲剧，挺身而出。没有人知道他们剩下多少时间……



↑也许这次的系统"超兽化"就是源自这个故事。强大的力量总是伴随着绝大的风险。这就是这次的主题吗?

KEY WORD 4 故事的变迁

"血腥咆哮"系列作品的故事是着墨在雄儿等善良兽人与利用兽人之力为非作歹者的死斗。第3作的故事是在什么样的情形下诞生的呢？以下来看看前两作的故事摘要。期待有兴趣的玩家赶紧做好预习与复习。

图片的变化也值得留意





血腥咆哮

世纪末，突然出现拥有奇妙能力的人。他们拥有"兽人"的外表和神奇的能力。对此甚感兴趣的巨大企业，泰隆公司（タイロン社）大肆捕捉世界各地的兽人，进行实验与改造。雄儿在找寻失踪父亲的期间，结识父亲的朋友加铎等其他兽人，得知泰隆公司的消息。他们合力挑战泰隆公司，救出被捕的兽人。

血腥咆哮2

泰隆公司的恶行遭到揭发，兽人的存在不再保密。部分兽人感到自己的存在受到威胁而在有心人的策动下组成兽人解放战线，反抗人类，对人类进行各种恐怖行动。人类当然也不甘示弱地还击。于是，人类与兽人之间的紧张气氛高涨，雄儿等兽人再度被卷入大战的旋涡……

布吉曼（BUSUZIMA）变色龙

利用兽人的恐怖兽人

疯狂科学家。在兽人解放战线进行兽人研究。战斗方式十分诡异。

珍妮（JENNY）蝙蝠

強悍的美女

超级模特兼女间谍。在前作，暗中帮助雄儿和加铎。战斗方式独特，擅长空中战。

斯坦（STUN）昆虫

誓要复仇的男子

本是泰隆公司的研究员。遭布吉曼改造，为了向布吉曼报仇而忍辱偷生。以投掷技和蛮力应战。

升胧（SHENG LONG）虎

帝王再现的目的是什么？

布吉曼制造的无性繁殖生命体。在前作是兽人解放战线的领导者，这次是什么身份呢？



死或生2 ~DC原创连携投技大公开~ 之精华

JPN Dreamcast Original

终极擒抱

里昂&巴斯	里昂发动 ↓↘→F+P+K



里昂（LEON）和巴斯（BASS）联手发动究极擒抱。而后一起践踏倒地的对手。不愧是豪快且屈辱的双人投掷技！

只能由特定组合发动的原创连携投技，原本只限在角色选择画面成一直排的组合＜例如霞（KASUMI）和隼（HAYABUSA）＞。不过，随着AC版→北美版→DC版→PS2版的移植，也可由其他组合共同发动。而且，因为DC版追加原创连携投技＜部分＞，原创连携投技的阵容更是多彩＜参照下页介绍＞。尤其是，男性角色之间的技好象增加了。



GAME DATA	
机种：	DC
厂商：	TECMO
类型：	3D对战格斗
媒体：	GD-ROM
发售日：	2000.9.28
其他：	可1~4人游戏 对应VGA、VM 振动包、街机摇杆
主页：	http://www.tecmo.co.jp/product/doa/doa_home.htm

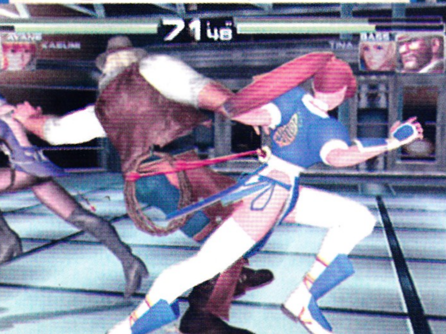
DC版的《DOA2》不仅采用PS2版新追加的双人投掷技（可以说是车轮战模式的最大魅力），还有DC版原创的连携投技，请看下面这些。







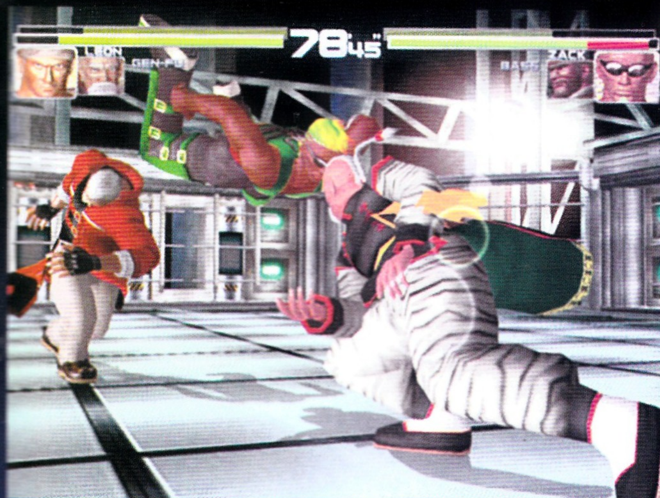
这些是TECMO的Team NINJA亲自筛选的影像，可以看到平时游戏看不到的角度。











里昂用尽全力将对手甩到空中，武玄（GEN-FU）用头去撞。对手可能会很痛，男性角色之间的豪快连携投技能够获得追加，实在令人开心。

猿牙毒膝击

JPN Dreamcast Original

扎克&雷芳	扎克发动 →→F+P+K

超铁头（暂称）

JPN Dreamcast Original

里昂&武玄	里昂发动 →→F+P+K

雷芳（LEIFANG）和扎克（ZACK）分别发动膝踢。而后，在扎克将对手踢上空中后，雷芳再一把捉住对手，利用重力将对手重重摔到地面。这是力与技的合体技。



BASIC POINT 基本知识传授 "DOA2"的连携投技究竟是什么？

连携投技只在车轮战登场。在此就来瞧瞧它的发动条件和基本知识。

原则上，连携投技的发动条件跟普通的投掷技相同，必须2人皆有体力才能发动。若能成立，就可跟伙伴换手、重创对手。



连携投技 基本指令1 →→F+P+K

只在对手站立且没有发动打击技时成立。

这个指令的优点是，可以边缩短距离边投掷。再者，以特定组合发动的原创连携投技也是以这个指令为基本。





连携投技 基本指令2 ←F+P+K

发动条件跟指令1相同。用于防御后的反击，较易输入！？

借着将对手丢向伙伴，给予重创。就算伙伴不一样，这个指令也一定会变成相同的投掷技。



Point1 招式因发动角色而异

连携投技的招式视发动角色，正确来讲是阻击被投掷者的伙伴而定。基本上，在投掷摔出之前的过程都相同，但之后的情形就因人而异。例如，隼就有可能变成3段投掷。



霞和隼联手使出连携投技时，若由霞发动，隼就会利用"闪光饭网"（招式同对上段拳擒拿，但按键是F+P）将遭到投掷的对手重重摔在地面。



由隼发动的话，霞就会用胧攻击遭到投掷的对手。

Point2 也有角色固有的专用连携投技

以特定组合进行车轮战时，除了→→F+P+K之外，还可用↓↘→F+P+K这个指令（例如蒂娜（TINA）和巴斯（BASS）之类的组合，但极少数）发动原创连携投技。不过，损害不变。





原创连携投技也因发动角色而分成2种类型。换言之，这次发表的组合还有另一种可能性……

在PS2版 中追加的连携投技 也全都能使用！

虽然还不知道容量多少，但PS2版中追加的连携投技在DC版中全都采用了。这样一来，到底会有多少连携投技呢？

双龙连脚

李剑&艾因or隼

艾因或隼发动 →→F+P+K

由同为男性角色，踢技+踢技所组成的华丽技巧。李剑跟同伴先同时出腿将敌人定住，然后赏给对手一阵华丽的踢技。



巴斯和扎克搭档，由巴斯发动的连携投技。动作夸张又有节奏感，用出来时真是大快人心呀！

神扇

霞&绫音

霞发动 →→F+P+K



雾幻天神流的华丽踢技。霞跟绫音一起按着对手跳起来，在跳离瞬间同时下踹！虽然感情不好（？），但默契却是十足？

虎扑滑蹴击

武玄&扎克

武玄发动 →→F+P+K

对着被武玄丢出的对手，扎克再用两脚重重的加上一击。是招充满速度感而且痛快的招式。

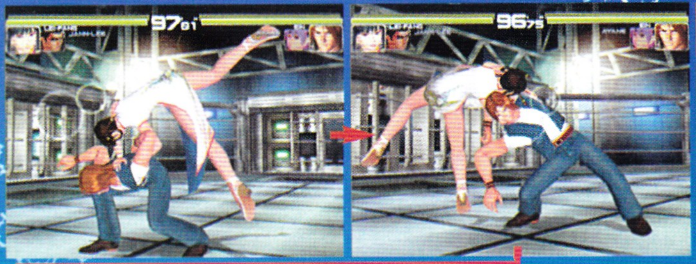


～双人出手　相互携作　心心相映～

旋身降龙

雷芳&李剑

雷芳发动 →→F+P+K



雷芳让对手失去平衡后，接着就抓住对方的手将其摔到地上，这时李剑再来招“旋身降龙”……



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

新闻特报

DC 3月停产，世嘉转型为软件开发商
微软、SONY准备进军掌机市场
8.8丛书四月面市

特稿

游戏业的新世纪、新格局

新闻分析

王骏生：世嘉DC成绝响，人间不见莎花香

叶扆：评世嘉退出家用游戏机硬件市场

GAME速递

- PS 超级机器人大战α外传
- GBA 洛克人EXE
- GBA 全日本GT赛车
- PS2 机动战士高达
- PS 幻想水浒外传2
- PS2 混沌世纪
- PS 沙加徽章
- DC 樱大战3
- DC 街霸III · 3rd
- PS2 超级辣妹时间
- PS2 风之克罗诺亚2

特别报导之

This is a Pocket Station

科普园地

RGB线的改造
"梦幻之星"上网实测

游戏研究所

- PS 大航海时代4
- PS 实况足球WE 2000
- DC 罗德岛战记

攻略人行道：PS超大作

永恒传说

玩具总动员

英雄高达传 第一卷

2001

GAME风景线

3

玩具总动员之

英雄高达传

第一卷



SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO ジーゼロ

演绎机动战士不败神话！



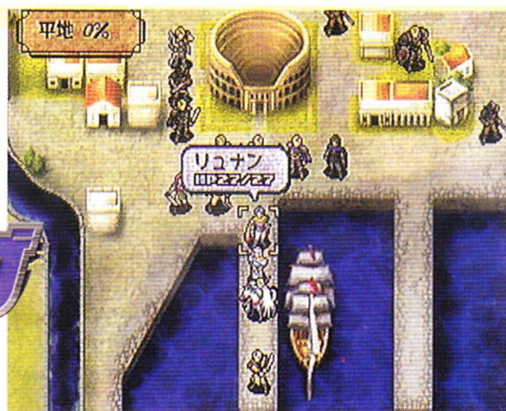
集结数代英雄，再现无敌风姿！

主役级高达			支援机并肩作战		强力对手	
W高达ZERO改	高达RX-78-2	高达（G战机仕样）	钢加农	完美高达（全装备）	渣古II（全装备）	雷汀专用勇士
高达GP01	Z高达	S高达与核战机	吉姆改	全装甲高达MKII	京宝凡（全武装）	吉恩号决战仕样
ZZ高达与加粒子炮	μ高达（漂游炮装备）	F90高达（A/P/V类型）	阿姆罗用原型Z	吉根（武装强化型）	GP02A高达	多哥
F91高达（V,S,B,R,可变型）	V高达（全装备）	V2高达（全装备）	利卡斯改	渣克III改	沙萨比（全装备）	凯斯专用亚克·托加
神高达（神之掌模式）	闪光高达	龙高达	尊者高达（东方不败）	基拉·托加改		

刚刚与彩火驱车京师四城回来，看见莱因总帅又在摆弄电脑上的μ高达，听着他滔滔不绝地讲着高达模型的精妙之处，不禁再次想念起从前令我十分热血的高达们，特别是那些或英姿勃发、或霸气纵横、或QQ可爱的高达模型，不知现在的朋友们是否依然沉迷于GUNDAM那充满着科幻色彩的战斗氛围之中呢？让我陆续将高达的传说“传说”给大家吧！……——SHADOW PHOENIX

エムブレムサーガ
EMBLEM SAGA

沙加徽章



令人期待的S·RPG“沙加徽章”的是否也是你的朝思暮想呢？为了完美得无懈可击的战略而挖空心思，为了培养出个盖世英雄而尽情“燃烧”吧！

PS	厂商：ENTERBRAIN　类型：S·RPG
	媒体：CD-ROM　发售日：2001年3月

拥有高度的战略性、深奥的剧情，又能让玩家得到培育角色的乐趣。可以让人尽情享受到充满这些S·RPG本色的就是这款“沙加徽章”。游戏系统是将自军单位配置在地图上与敌军交战的正统形式。掌握住角色的能力、与敌人之间的相性、地形效果等等来制订战略是十分必要的。在难易度上取得了绝妙的平衡，这是款很易令人上瘾的游戏。



←↓有许多协助主角的得力同伴，有许多充满魅力的人物登场。



个性化的登场角色也令人瞩目！

四个王国的纹章中有什么样的谜？

故事的舞台是在烽火连天“利贝利亚大陆”。这块大陆上同时存在着四个王国，在将近两百年的岁月中一直燃烧着无尽的战火。这四个国家都各自拥有描绘着龙的不可思议纹章。我们就针对主角崛起时四王国的对立关系与国内的状况做一番介绍。



利维

←作为四公国的中心，维持着和平。但因为受到迦南的袭击，使得大部分的国土都被占领。

↓因为战争而疲惫，失去了大半的旧王国国土。据说残存下来的王族也在内乱中灭亡了。

沙利亚



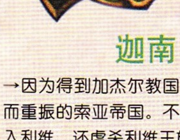
消灭　消灭

列达



↑在与沙利亚之战中，大部分的国土都焦土化了。但皇室后裔仍旧勉勉强强地继承了下来。

迦南



→因为得到加杰尔教团之助而重振的索亚帝国。不但攻入利维，还虐杀利维王族。

四王国兴亡史

利维、迦南、沙利亚、列达四王国建国于八百年前，并维持着繁荣。但是大约在两百年前，列达与沙利亚展开全面性的战争，列达在这场战争中被消灭。之后各国之间仍维持着微妙的平衡，使整个大陆处于一种如泡影般的不稳定和平中。但是因为信仰古代邪神加杰尔的加杰尔教团出现，使得本已十分脆弱的平衡终于崩溃了。迦南国王巴哈努克与加杰尔教团交战长达20多年。但三年前巴哈努克突然与加杰尔教团缔结和平条约，并宣布要重建在八百年前被勇者卡琉恩所灭的“索亚帝国”。索亚帝国开始展开对利维王国的攻势，但被利维的名将古拉姆德大公所阻，战况陷入胶着状态。之后由古拉姆德与迦南的王子阿雷斯在诺尔赛利亚举行和平会议。会议进行得很顺利，正当已经要正式缔约时，利维的守护圣龙缪思现身，并使得诺尔赛利亚、古拉姆德、阿雷斯王子一起灰飞烟灭。迦南认为这是利维的诡计，于是再次对利维展开攻击，攻陷了利维的王宫。约历时八百年的利维历史从此消亡……

在序盘登场的角色们

故事一开始是主角琉南和他的保护者欧伊根一起逃到了港都格拉那达，但格拉那达也在索亚帝国的攻击下陷落了。琉南他们一路流亡到了威尔特王国，并在这里得到帮助，再次向帝国挑战。起义的琉南会在他的旅程上与各式各样的人扯上关系哦！



→在任何局面都可以成为可靠的主力部队，万能的能力值值得期待哦！



琉南
（领主骑士）

名将古拉姆德之子、拉赛利亚公国王子。仅17岁就有“拉赛利亚的年轻英雄”之称。在强大帝国面前，他会有胜机吗？

拉赛利亚公国军

拉赛利亚公国是隶属于利维王国下的一个国家，被索亚帝国所消灭。拉赛利亚公国的王子琉南与寥寥数名家臣一起寻找着可共同挺身而出抵抗帝国的伙伴们。



欧伊根

侍奉琉南之父古拉姆德的拉赛利亚将军。他会活用他那丰富的军务经验，以军师的身份帮助琉南。

在广大的地图上展开激烈的战斗！

这个游戏中的地图大致上分成“全体地图”和“战略地图”两种。在全体地图上会显示出利贝利亚大陆的全体地势，有城堡与市镇，在战场上的移动是以军团为单位。在这个地图上为战斗来预做准备，在各地还可以遇到事件哦！在全体地图上，玩家的军团与敌人相遇时，就会进入战术地图。思考着战术来操作我方的角色们，将敌人一举击破吧！

角色死亡的话？



在游戏中当自军的角色死亡的时候，基本上来说是无法再复活的。而且当主角或女主角（在名字前面有☆记号来辨别）在游戏中死亡时，就会马上GAME OVER哦！



↑当然是绝对不会希望辛苦培育出来的角色死掉哦！

全体地图



←一开始是从威尔特半岛开始的。随着故事的进行，可以去的地方也会增加哦！

准备战斗了！

↑除了可参照军队的状况，还可以利用武器店和道具店来加强装备。

战术地图



击破敌人！



←玩家要操作着参战的角色来和敌军作战。在赢得彻底胜利之前都不可以掉以轻心！



↑访问民家可以获得情报哦！有时也可以得到道具和资金。



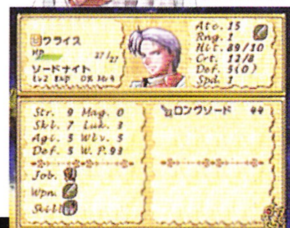
年轻的剑士。速度的数值高，可以连续攻击。

亚奇斯（剑骑士）



力量值高。可以期待他发出强力的一击。

克莱斯（剑骑士）





威尔特王国的公主。被握有威尔特实权的寇达从王宫里赶出来。

莎夏（公主）



可使用剑与弓两种武器。守护着莎夏的可靠女战士。

凯特（淑女骑士）



威尔特王国

位居大陆东南的新兴国家。因为国王在巴尔特要塞之战失踪，所以握有实权的是将王妃囚禁起来的宰相寇达。



威尔特的宰相。将王妃囚禁起来并放逐莎夏以掌握军队，但缺少人望。

寇达

格拉那达私掠舰队

“海之狮”

由年轻有为的荷姆斯所率领。虽与琉南一起向索亚帝国迎战，但在格拉那达堡之战就已败北。



被称之为「赛内海的霸者」的海盗。是法尔斯提督之子，帮助琉南一起向帝国作战。

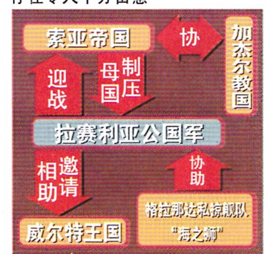
荷姆斯（弓勇者）

荷姆斯手下的海盗，使用斧头。命中率相当高，可以活跃在最前线。

加罗（海盗）

序盘的势力图

在游戏序盘时，包围着琉南所属拉赛利亚公国军的势力如下图所示。协助索亚帝国的加杰尔教国的存在令人十分留意……



详细介绍战斗系统！

本游戏的全体地图上除了有可以让玩家来操作的我军之外，挡在路上的敌军也会显示在地图上。当我军与敌军接触时就开始战斗、进入战术地图了。战斗是采取回合制，由我军和敌军的角色们以回合制轮流行动。在战斗中积累经验值，就可以提升角色的等级哦！不仅光是在战斗中打倒敌人，还要注意我军的整体兵力，平均地培育角色们。





←↑与代表敌军的标志接触的话就会进入战斗。在战斗结束前无法回全体地图，所以在这之前要先买好道具。

在全体地图上掌握住战况！

在全体地图时，可以观看我军与敌军的角色一览表。事先就把握住敌我双方的兵力状况，可以把它当成是要派遣哪一个角色出战的参考哦！

琉南军

リュナン軍 リュナン
Gold 3240
Item 0
Unit 12
W.P. 862

Name	Class	LV	EXP	HP/MHP
☆リュナン	ロードナイト	4	87	24/24
☆エンテ	シスター	2	30	15/15
プラム	プリースト	1	0	18/18
ジュリア	マーシナリー	2	40	22/22
バーツ	ボウファイター	6	50	29/29
レイテル	ルークナイト	1	69	20/20
テッブスター	アーマーナイト	3	47	32/32
ボイス	マーシナリー	3	67	23/23

敌军

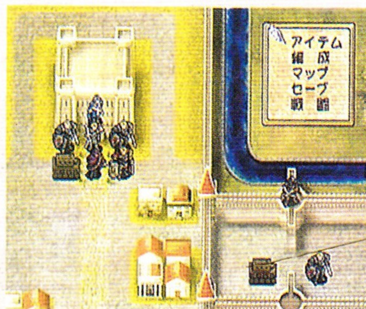
ウエルト軍 ロジャー
Unit 12
W.P. 828

Name	Class	LV	EXP	HP/MHP
ロジャー	パラディン	5	–	28/28
メル	トルバドール	3	–	22/22
グラム守備兵	アーチャー	4	–	22/22
グラム守備兵	アーチャー	4	–	22/22
グラム守備兵	アーチャー	4	–	22/22
グラム守備兵	アーチャー	4	–	22/22
グラム守備兵	アーチャー	3	–	21/21
グラム守備兵	アーチャー	3	–	21/21

↑→也可以更进一步地来观看各角色的详细参数哦！将我军角色与敌军角色的战力之差、职业的相克性都纳入考查范围之内，然后再决定要派遣出战吧！

出击准备

在战术地图上进入战斗时，会出现出击准备的选择让玩家来做准备。在这里可以让玩家们进行道具的交换、改变队列、以及确认地形和敌军配置等等的动作。可以在战术地图上出击的人数有上限，而且一旦出击之后就不能换人了。要记录游戏的进度也是在这个阶段进行。

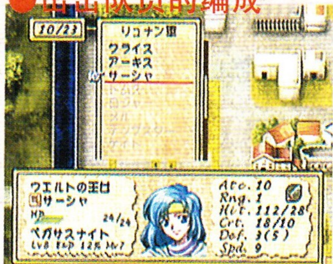


●交换道具



↑我军的同伴们可以互相交换持有的道具或装备。武器和杖之类的道具有使用回数限制、超过使用回数就会坏掉无法使用。

●出击队员的编成



↑依名单的顺序来决定出击成员及战斗开始时的队伍配置。不过只有男女主角是例外，他们是无法做队列的变更的哦！

战斗采取回合的方式进行

在游戏中，所有的角色都必须在游戏的中枢“回合”之下行动。基本上来说，所有的角色在一回合中都只能行动一次。而一个回合中又包含有可以让我军角色行动的“PLAYER PHASE”和敌军可以行动的“ENEMY PHASE”。



战斗开始

在做好了出击准备之后，终于要开始真枪实弹地战斗了！在战术地图上，要一一把游标指定在各角色上面才可以让他们一一移动。当一个角色移动结束时，会视该角色目前的状况出现可供选择的“行动指令”哦！



←可移动的距离会视角色本身的移动力及地形而有所变化。在行动时也要把敌人的移动距离考虑进去。

战术地图的胜利条件

基本上来说，一旦开战之后，在战胜敌军之前是无法离开战术地图的。而为了要得胜，就必须要满足各地图所设定的胜利条件才行。在战术地图上时，选择“状况”这个指令的话就可以随时确认胜利条件是什么了。

●压制

将我军的主角移动到敌人根据地的所在地，实行“压制”这个指令之后，就可以完成压制了。

●打倒头目

将敌军头目的生命值削减到0来打倒他之后，不管敌军还剩下多少个人，都算是我军获得胜利。

●敌军全灭

在战术地图上的所有敌人被消灭之前，战斗会一直持续下去。要是我军没有练过的话也许会很难完成？

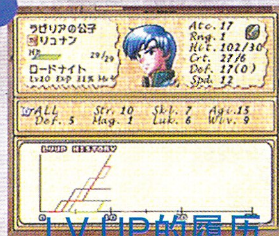


↑依地图的不同，胜利条件也各有不同。在战斗开始前先确认一下吧！

角色的参数值

各角色都被设定着充满了个性的能力值。还可以看到与在战斗地图上移动时有关的“地形移动损耗值”和打倒敌人的战绩等详细资料哦！把握住各角色的特性，活用他们的个性来制订战略吧！





LV UP的履历

←在LV上升到上限30之间的参数成长情况在这里可以一目了然。



角色的详细资料

→可以看到转职所必要的条件，守护星座，恋人，好友的名字等资料哦。

提升等级和转职

当角色的经验值累积到100时即可升一级。但是因为角色们都各自有设定不同的成长率，所以成长的情况会有依个人而有不同的差异。象是“车骑士”这类的下级职业，有时在超越了特定的等级之后也可以再转职成上级职业。



LV UP

←等级上升的话，攻击力、防御力、速度等能力值也会上升哦！

年轻的比较……

→年轻的角色及下级职业的角色，能力值会比较容易提升。

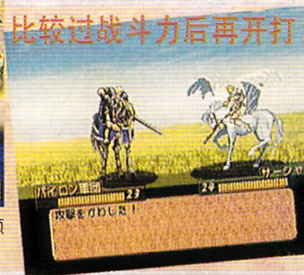
可供选择的行动指令

在战术地图上移动过后，各角色可供选择的行动指令会视周围状况不同而有各式各样的指令。在此就介绍一些比较主要的指示。除了这里所介绍的之外，似乎还有好几种行动指令存在哦！

攻击

使用特有的武器或魔导书来攻击。当持有复数武器时，可以选择要用哪一个武器来攻击。因为武器和魔导书也是一种道具，所以使用后会减少可用回数，当可用回数变成0时就会坏掉无法使用。





比较过战斗力后再开打！

↑→确认敌我双方的参数值，先预测战斗结果之后再攻击。

待机

移动过后什么也不做，在原地待机到这回合结束。

使用杖

当可以使用杖的角色在持杖时才会出现的指令。使用蕴藏着魔力的杖，可以用来恢复同伴的HP。



开锁

用来打开脚下的宝箱，取出里面的东西。因为所有的宝箱都有锁，所以若是没有盗贼等角色的话是无法开锁的。



←过关前别忘了打开所有宝箱取得道具。特别是那些容易忽略掉的。

交谈

在特定的地图关卡上与特定的角色相邻时可以选择的指示。依会话的内容，有时可以与敌方角色化敌为友成为同伴或是得到道具哦！



来交谈吧！

采访

可以采访民家进行会话。也可以用来进入武器店、道具店、斗技场等设施，利用它们来整理或补充道具、获得资金。有的时候也会有新角色加入我军！



道具

可以让角色使用道具以及交换道具的指令。道具可以在一开始时，事先交给输送队保管。而不论主角在战术地图上的任何一个位置上时，都可以自由地和输送队来互相交换或取用道具哦！

●交换　可以与相邻的角色互相交换所持有的道具。与主角相邻的角色也可以和主角一样来利用输送队哦。

●使用　使用所持有的道具。主要是以回复HP用的道具为主。基本上来说，使用道具的对象都限定于使用者本身。

●装备　当持有复数的武器时，在被攻击时会用自己最后使用的武器来反击。但是重新装备后就可以用自己喜欢的武器来反击了。

●舍弃　舍弃持有的道具。要是道具多到拿不下时就要用这个指令了。不过有些在剧情上的关键道具是无法舍弃的。

下马（上马）

乘马的角色可以选择上下马。上马的话可以提升移动力，但也有无法进入的地形。

压制

只有主角才可以实行的指令。将敌方的据点压制之后，就算过关了。

攻击门

将紧紧关着的门破坏掉。在本作中，门和角色一样有设定HP。只要不断攻击，将门破坏的话，就可以朝着门内长驱直入了。

TACTICS BATTLE

8 X



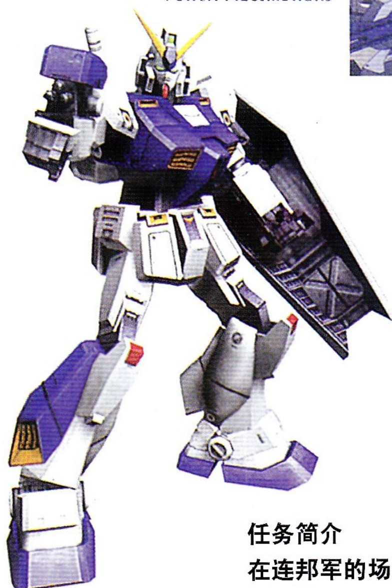
GM SNIPER CUSTOM II
Type: RGM-79SP, Height: 18.5meters
Weight: 61.0tons,
Power: 1390Kilowatts

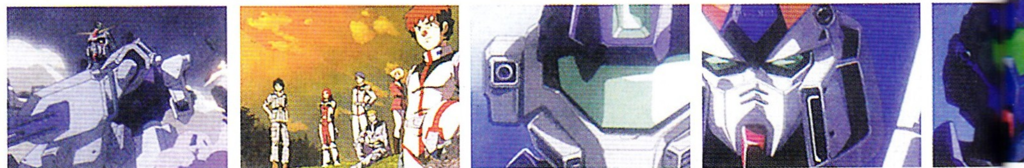


完成“故事模式”（STORY MODE）的诸位要留意模式选择画面中被称为“TACTICS BATTLE”



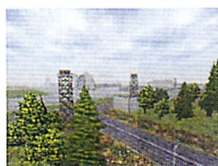
AREX
Type: RX-78NT-1,
Height: 18.5meters,
Weight: 56.5tons,
Power: 1420Kilowatts





在“战略战斗”模式中，玩家可选择“地球连邦军”或“吉恩军”进行完成任务的游戏。







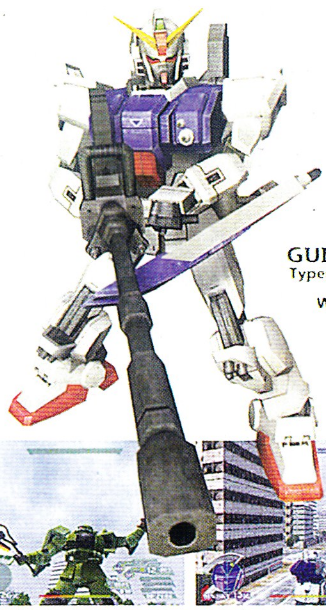
完成任务后，可增加操纵机动战士的变形体，另外还有在“故事模式”中不曾登场的机体。

任务简介

在连邦军的场合，以防卫欧洲山岳的输送中继基地为任务。

在吉恩军的场合，则以强袭该基地寻找沙宾克机体所在位置为任务。

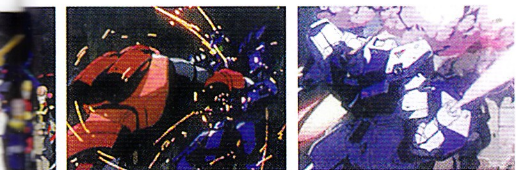




GUNDAM [G]
Type: RX-79[G],
Height: 18.2meters,
Weight: 73.0tons,
Power: 1350Kilowatts

GUNDAM
Type: RX-78-2,
Height: 18.5meters,
Weight: 60.0tons,
Power: 1380Kilowatts





（战略战斗）的选项哦！





GM BLUE DISTINY 1
Type: RX-79BD-1,
Height: 18.0meters,
Weight: 73.0tons,
Power: 1350Kilowatts

机动战士高达
MOBILE SUIT GUNDAM
機動戦士ガンダム

PS2	厂商：BANDAI　类型：3D动作射击
	媒体：DVD-ROM　发售日：2000.12.21



サクラ大戦3 Sakura Wars ～巴里は燃えているか～

樱大战3 开场动画大公开！

DC | 厂商：SEGA 类型：SLG+AVG+恋爱 | 媒体：GD-ROM 发售日：2001.3.22

舞台移到了巴黎，与新的秘密部队“巴黎华击团”的少女们并肩作战的“樱大战”系列最新作、这次要公开比一般卡通更加美丽的开场动画！这段开场动画收录在2000年12月28日发售的“樱大战电影版 花组邮件”的初回限定版中。要是等不及的话也可以先用这个来解解馋。

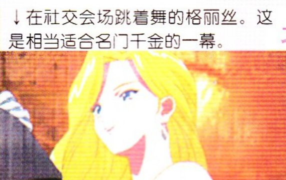
巴黎花组齐聚一堂！

迎入五位女主角、新成立的“花组”。在动画一开始先介绍这五个人。在动画中随处插入的法语感觉也很时髦啊！

艾莉卡·冯提努



↑艾莉卡是见习修女。画面先从她在礼拜堂祈祷的身影开始。



↓在社交会场跳着舞的格丽丝。这是相当适合名门千金的一幕。

格丽丝·布鲁梅尔

北大路花火



↑表情有些阴暗的花火。在她凝视的方向到底有些什么……？



↓这一幕是总是很开朗的可可，在无精打采时被大象所“激励”吗？

可可

洛贝利亚·卡里尼



↑今晚也要使巴黎不平静，大坏蛋洛贝利亚的冷酷表情。

“光武F”正舞动着！

主角大神与艾莉卡搭乘着“光武F”作战、充满了魄力的一幕。



大神的一斩！



←大神的光武一面闪开敌方子弹一面向前冲。

↑→在眼前的二机被一刀两断。



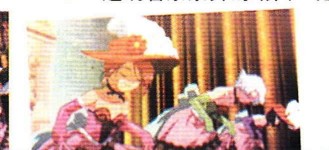
艾莉卡的射击！！

↑大白天的巴黎市街。艾莉卡的光武F用机关枪把敌人打成蜂窝。

华丽的舞蹈场面

平时以剧场女演员身份而活跃的女主角们。在舞台上一起跳着康康舞的场面、是开头动画中最可观的部份。





↑→向上高高踢腿的五人。充满了动感的一幕！

拍手喝彩！！



↑然后在深深的鞠躬中落幕！这一连串的流畅CG动画是非常美丽的哦！



→站在艾菲尔铁塔顶端附近的五人。运镜手法充满了电影的临场感。

大神机出动！



←在最后一幕中，大神机从满溢光亮的巴黎市街中冲出！

飘散、弥漫、飞舞——在那香榭丽舍大道……

2001·3期(总第80期)

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2001年3月

目　录



2001年3月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：SHADOW PHOENIX
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

论尽江湖

游戏新闻眼 3
美年达中国电玩榜 12

特　稿

游戏业的新世纪新格局 41

每夜一游

恐龙(PS2) 15
超级机器人大战α外传(PS) 16
风之克罗诺亚2(PS2) 17
洛克人EXE(GBA)、全日本GT赛车(GBA) 19

游戏研究所

大航海时代4(PS) 20
世界足球·实况胜利十一人2000(PS) 22
罗德岛战记(DC) 24

攻略人行道

永恒传说(PS) 28

科普园地

RGB线改造 53
"梦幻之星"上网实测 54

格斗天书

KOF2000连续技 25
俺有话要说 26
活用系统，还是邪门打法? 27
街机仔：DAYTONE USA 2001 55

秘技天地

秘技偏方 56

游戏点评

GAME BAR 75

闯关族的家

闯关族的家 71

大墙画廊 66

龙哥热线 70

电玩八卦 80

彩版目录

封面：《幕末浪漫 月华剑士》

插 1：玩具总动员之英雄高达传 第一卷

插 2—5：《沙加徽章》（PS）

插 6、7：《机动战士 GUNDAM》（PS2）

插 8：《樱大战 3》（DC）

插 10—13：特别报导之 This is a Pocket Station

插 14、15：《街霸Ⅲ·3rd》（DC）

插 16、17（中插）：《决战Ⅱ》之美三娘

插 18：看广告学日文之《牧场物语 3》（GBC）

插 19：大墙画廊 彩版 vol.49

插 20、21：《幻想水浒外传 2》（PS）

插 22、23（中插）：《决战Ⅱ》（PS2）

插 24：《血腥咆哮 3》（PS2）

插 25：乱舞势力之街头档案 003

插 26、27：《超级辣妹时间》（PS2）

插 28、29：《靠近～祈祷之丘～》（DC）

插 30—32：《混沌世纪》（PS2）

本期要点

●面对 DC 主机低迷的销售情况及连续四年的财政赤字，曾经如日中天的世嘉帝国终于倒下了。1 月 31 日，世嘉在『机构革新发表会』上正式宣布，面市仅两年的家用游戏机 DC，将在今年 3 月全面停产，世嘉从此走向软件开发商及网络开发商的行列。欲知详情，请参看本期『游戏新闻眼』。

●新风格的『闯关族的家』本期云集了编辑部四位小编对世嘉转型的看法与展望，并有精彩文章登载。

●本期特稿『游戏业的新世纪新格局』对今后的游戏厂商的战略进行了说明，内容丰富，图文并茂。

●怒涛攻略『永恒传说』自本期开始连载，内容详实可靠。

游戏新闻眼

特报 scoop

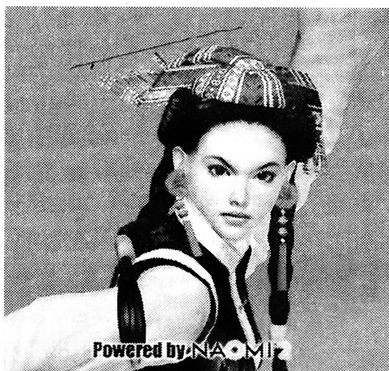
连年巨额赤字令世嘉帝国摇摇欲坠 “梦工厂”美梦破碎，俯首为索尼开发软件

本刊日本专讯 面对DC主机低迷的销售情况及连续4年的财政赤字，曾经如日中天的世嘉帝星终于陨落了。1月31日，世嘉在“机构革新发表会”上宣布，面市仅两年的家用游戏机DC，将在今年3月全面停产，世嘉从此走向软件开发商及网络开发商的行列。

原本寄托世嘉满腔期望的“梦工场”主机还是过早的推出了历史舞台，随着3月31日最后一台DC主机离开生产线，世嘉称霸游戏主机的梦想也就自此终结了！

自去年世嘉连续第四年财务赤字的消息传出后，关于世嘉的种种猜测就在业界不胫而走。今年1月24日，朝日新闻、经济新闻等日本各大媒体纷纷以大篇幅报道了世嘉公司将在今年3月停产DC主机，并转型为软件商的消息。虽然欧洲世嘉立即发表声明加以驳斥，但事实证明日本各大媒体的报道并非空穴来风。根据世嘉在1月31日发布的官方消息，该公司将首先将北美DC的售价下调至99美元(原价149美元)，以此尽快将库存的200万主机售出。但是，世嘉同时承诺会继续给予DC主机软件支持，在以后的一年里仍会有70余款DC软件陆续推出。不过DC业务不再是世嘉的工作重心已是不争的事实，此后世嘉将以软件开发为主，并提出了全新的多平台战略。(本期特稿“游戏业的新世纪新格局”一文中刊登了世嘉在1月31日召开的“机构革新发表会”的全部内容，请读者留意收看)。

所谓多平台战略分为两步，首先是向手机、PDA等电器提供各种娱乐软件。其次，世嘉将为包括PS2在内的其他主机制作软件！目前，世嘉已经宣布加盟PS2和GBA，并公开了大量开发中的游戏。世嘉方面表示：现阶段计划在GBA上推出的游戏是“索尼克冒险”、“啾啾火箭队”和“魔法气泡”，计划在PS2上推出的游戏是“太空频道5”、“VR战士4”、“育成足球”系列和极有人气的“樱大战”系列，而且这些游戏都将在年内推出。至于世嘉是否加盟XBOX和GAMECUBE，现在正在进行评估。





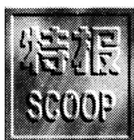
↑世嘉今后将转型为软件商，以上VF4的开发画面就证明了世嘉超凡的软件制作实力。

另一方面，世嘉已授权美国的Acclaim公司将DC游戏“法拉利355”、“疯狂出租车”、“18轮大卡车”和“僵尸复仇”移植给到PS2上。此外，世嘉还计划推出大量土星游戏的PS版，毕竟PS拥有全球7500万台的普及量。

从以上的开发计划不难看出，世嘉此次绝对是毫无保留、不遗余力的。其中“VR战士4”是在NAOMI2基板也才问世不久的最新作，而“索尼克冒险”、“樱大战”也是SEGA的招牌大作，世嘉经营模式转型的决心可见一斑。

世嘉放弃DC主机，转而为其他主机开发软件，不仅对企业形象造成了难以估量的损失，对于DC迷而言更是莫大的打击。不过就企业自身而言，此举不失为明智之举。从降价行动及战略计划中急不可耐的敛财之举可以洞悉——世嘉的经济状况已经到了危险的边缘，世嘉帝国的问题已不是振兴或衰败而是十万火急、生死存亡！此时当机立断，恐怕也是世嘉得以放手一搏的最后机会。然而企业转型也并非易事，如何处理原先负责硬件开发的工作人员、软件开发受益如何分配等问题还尚未解决。那么多平台战略的利弊何在？它又会对业界带来怎样的变革呢？请读者留意本期新闻分析中特约记者叶展和王骏生的重头文章。

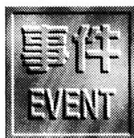
(翻译协力/张凌志)



"XBOY"计划神秘莫测 微软、索尼欲进军掌机市场

本刊讯 任天堂在掌机市场取得的巨大成功是有目共睹的，以Game Boy来说，每台几十美元的低廉价格吸引了无数玩家，单是皮卡秋的风靡就让GB的销售额从1998年的2.1亿美元上升到1999年的6.1亿美元，为任天堂带来了巨大的利润。那么游戏业界的后起之秀SONY和PC软件业界的巨无霸微软安能不为所动？

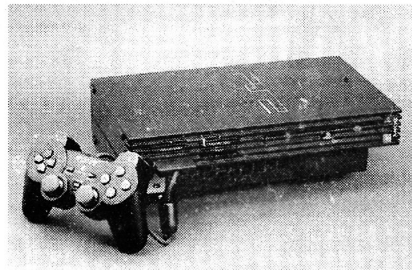
根据目前得到的消息，SCEI与NTT DoCoMo将合组策略联盟，共同开发手掌机。虽然详情尚不明朗，不过对掌机市场而言，冲击力可想而知。目前除了BANDAI推出的WSC和任天堂将在3月21发售的GBA外，微软也摩拳擦掌。微软以其雄厚的实力进军家用游戏业已是不争的事实，在发布XBOX迎战PS2之后，外界纷纷猜测微软是否有意涉足手掌机市场。这个未来的游戏机被外界暂定名为"XBOY"。顾名思义，它的目标就是要和任天堂的GBA相抗衡。如今SONY、微软不甘落后、跃跃欲试，想必掌机市场又将烽烟四起。目前微软忙于XBOX的秋季上市而没有发布新型手掌机的计划。但据熟悉微软事务的人士表示，微软的确对这个逐步成长的手掌机市场非常感兴趣。业内人士推测，微软最有可能推出"XBOY"的时间在2002或2003年。届时，不但3D技术会更加成熟，微软也可以在深入考察GBA的性能及市场情况下后发制人。



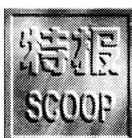
PS2出货量大幅增加 前途依旧不容乐观

本刊讯 由于PS2产量不足，原本在主机大战中占尽天时地利的SONY已陷入了被动的境地。对于强大的SONY而言，最可怕的对手就是自己。

美国"金融时代"杂志日前对PS2主机产量不足的影响做出相关报导，认为SONY损失惨重。SONY原本希望在北美第一次供货可以达到100万台，但因元件缺乏不得不将供货量减半，尽管SONY再三强调问题已得到解决，但众多厂商仍然疑窦丛生。主机产量不足直接导致软件市场受损，许多加盟厂商的业绩受到影响。为了尽快扭转形势，在刚刚过去的一段时间里，SONY成功的收购了一家半导体公司以增加元件产量。SCE表示，目前已经彻底解决了一直困扰着PlayStation 2的半导体问题，结果立竿见影——PS2的产量已经超越了140万部的计划，达到200万部的新高！



尽管PS2产量得到了大幅度提高，但损失的时间却无法弥补，这也给了其他对手难得的机会。依照SONY当年取得成功的模式，微软一举取得了几乎所有游戏制作公司的支持，而其中最引人注目的是游戏发行商巨头EA。曾经为SONY推出大量游戏的EA一直是SONY最为密切的战略伙伴之一，然而去年的供货不足让满心期待下了重注的EA接受了惨重的教训，在微软的成功游说下，EA终于加盟XBOX，并承诺在XBOX上市半年内推出十款以上的对应游戏。可见，产量不足只是个开始，其后面临的软件问题又将摆在面前，SONY的前途依旧不容乐观。



《8.8丛书》注重趣味、休闲、快餐 第一批4本魔法书将于4月初上市

本刊讯 国内第一套以青少年休闲文化为内容的《8.8丛书》将于近期推出。这套丛书注重"趣味、休闲、快餐"，语言轻松活泼，内容丰富多彩，图文并茂。内容包括青少年喜爱的游戏、动画、漫画、上网、休闲服饰、歌星影星趣闻逸事等，每年预计出版20本。第一批"魔法书系列"共4本，包括《RPG魔鬼书》、《三国魔法书》、《聊天宝典》、《MAGIC ZONE 2001读本》，将于4月初向全国同时推出。

之所以称为《8.8丛书》，一是每本书定价一律为8.80元；二是每本书限量印刷8800本；三是讨个吉利的口彩。这套丛书由北京次世代科技公司编着，该公司得到国内PC游戏杂志销量最大的《软件与光盘》和TV游戏杂志销量最大的《电子游戏软件》的鼎力支持。相信丛书质量会有相当保证。

首批4本丛书已开始接受预订。



"最终幻想X"宣布延期 史克威尔财务报表出现赤字

本刊日本专讯 史克威尔日前表示，原计划今春发售的PS2超大作"最终幻想10"，由于要继续提升游戏品质，将推迟至今年7月发售。

"FF10"的延期对史克威尔财务状况造成了重大影响。由于"FF10"无法赶在今年3月发售，这款预计发售250万套的大作也无法纳入年度财务报表，因此史克威尔大幅调低了2001年3月期的财务预算，营业额由833亿日元降低到715亿日元，原本预期66亿日元的税后利润变成了48亿日元赤字，公司股价也随即下跌了13.4%，而且专家预测这种情况还将持续一段时间。史克威尔方面认为，尽管"FF10"的延期导致直接财务损失，但为了达到更高的制作水准，"FF10"延期是必要的。

另外根据史克威尔在1月22日召开的股东大会上公布的消息，目前史克威尔有23款游戏正在开发中，其中12款为全新制作的游戏，11款为以往名作的加强版，包括在PS上推出的"FF 7、8、9"将被重新制作到PS2上。史克威尔也有在GBA上开发游戏的意向，如果任天堂同意，"FF4、5、6"将在GBA推出。与此同时，史克威尔与哥伦比亚影业合作开发的CG电影"Final Fantasy: The Spirits Within"也有了确切的上映日期。这部电影总共耗资1.37亿美金，以夺取奥斯卡最佳视觉技术奖项为最终目标。上映日期暂定为北美地区7月13日、日本地区9月~10月。除了这次的"最终幻想 电影版"外，史克威尔未来还计划开发类似的CG电影，但是由于CG电影耗资庞大，下一部电影将100%接受外来投资，而不再沿用这次的共同投资方式。

弥补赤字、推出"最终幻想10"、加盟新主机、制作CG影片……2001年将是史克威尔忙碌、玩家期待的一年……



任天堂社长山内溥访谈摘要

本刊日本专讯 1月29日，任天堂社长山内溥接受了日本电玩媒体的采访，正式澄清了史克威尔加盟GBA的谣言，并对任天堂的财务状况及近期的战略目标做出了说明。此外，他对未来主机大战的看法也同样引人关注。

任天堂社长山内溥的发言要点如下：

1、预计3月发售的GBA主机的预约量已经达到了300万台，远远超过了彩色WS发售前的90万台的预约量；

2、虽然日元汇率大跌，但是并不会对任天堂在本财年的获利情况造成多大影响，预期任天堂在本财年的总营业额为5000亿日元(下降6%)，税后纯利高达780亿日元(上升39%)；

3、由任天堂开发、与GBA主机同时发售的软件暂定为四款，目前预约量为140万份，另外还有20款出自第三方软件商的游戏正在锐意开发中；

4、GBA版的"口袋妖怪"无法与主机同时发售，可能要等到夏天以后推出；

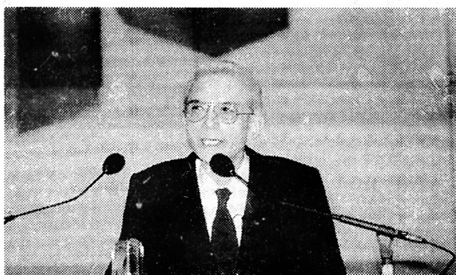
6、虽然有消息说史克威尔在1月22日的新作发表会上，表达了加盟任天堂GBA的意愿，不过那只是史克威尔的一厢情愿而已，任天堂并没有同史克威尔达成任何书面协议，在这个问题上，任天堂和史克威尔没有商讨的余地；

7、任天堂已与SEGA签订合约，为任天堂的游戏主机开发游戏；

8、今年圣诞节，第一座"口袋妖怪主题乐园"将在纽约与伦敦开幕，而任天堂也将建立更加完备的"口袋妖怪"关联商品的行销网络；

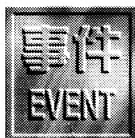
9、现年73岁的山内溥担任任天堂社长已长达52年了，山内希望在2002年之前辞去社长一职，转而担任任天堂会长，而任氏社长的继任人选目前尚未确定；

10、虽然比尔·盖茨是世界上公认的成功领导者，但是在游戏市场中他还是生手，微软想凭借XBOX称霸业界绝非易事。GAMECUBE将以游戏本身吸引玩家，在今年5月的E3展上会有大量高品质的对应软件出台，届时大家就会感到NGC的无穷魅力。



↑年事已高的山内溥社长依旧以自己的铁腕政策领导着任天堂。

由于GB普及，加之软件畅销的推波助澜，2000年的任天堂无疑是业界的最大赢家，而山内溥也坚信，凭借自己的精品战略和GBA的人气，任天堂必将在未来的主机争霸战中立于不败之地。



卖得多不一定赚得多
史克威尔高层因财政赤字引咎辞职

本刊讯 虽然去年史克威尔的FF9仅在日本就创下了270万套的销售佳绩，但是由于FF10延期导致的财务赤字还是令史克威尔叫苦不迭。

1月22日，SQUARE在"经营战略发布会"上公布，原计划在今春发售的PS2游戏"最终幻想X"，将延期至今年七月发售，令史克威尔不得不大幅下调2001年3月期的财务预算，营业额由833亿日元下滑到715亿日元，预期66亿日元的黑字也变成了48亿日元赤字，创下了史克威尔创社以来最大的一次财政亏损。为此，史克威尔的三位高层领导人只得引咎辞职。

这三位下台的高层人士分别是会长武市智行、执行长平松正嗣与副社长坂口博信，而继任人选目前也尚未决定。下台后的武市智行将担任史克威尔的特别顾问、平松正嗣担任执行股东、坂口博信则将重返游戏开发的第一线。

业内人士认为，此次史克威尔的财务赤字绝非偶然，虽然该公司的创作思路适应未来游戏市场的需求，但是游戏及电影开发的投入过大，在目前游戏市场低迷的情势下，史克威尔的状况已不容乐观，如何合理地降低开发成本已是当务之急。这也就是史克威尔积极拓展掌机市场的原因所在。

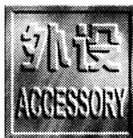


第三方软件商爆出内幕
"我们看好的是GBA和PS2"

本刊讯 微软在全世界的影响力可谓呼风唤雨、无所不能。然而，拥有微软高贵"血统"的XBOX似乎尚未具备君临天下的气势……

虽然微软拥有金字招牌，并一再承诺史克威尔等日本大牌厂商一定会加盟XBOX，但由于XBOX硬件开发还没完成，日本游戏公司仍不敢贸然出手。就目前的游戏软件市场而言，因为DVD电影的竞争，游戏销售情况下滑。如果XBOX没有明确吸引玩家的卖点，DC在日本疲软的气势可能会出现在XBOX上，而日本也最有可能成为XBOX的滑铁卢。根据FAMI通统计，其实日本游戏厂商对任天堂的GBA最为看好，专访的250家日本厂商中，其中172家看好GBA、108家看好PS2，只有35家看好XBOX在日本的发展。日前，美国权威财经杂志"FORBES"的网站及"日本经济新闻"都发表了有关XBOX的负面消息，抨击焦点就是XBOX的发售时间问题。舆论认为开发商乃至微软自身都没有足够的时间来揣摩XBOX的内在机能，此外XBOX的定价也尚未浮出水面，而价格因素恰恰是左右主机普及率的决定因素。

可以看出，目前XBOX在日本人中还没什么影响，看来微软的工作还需做得更细一点儿。



XBOX手柄追加新技术
附加功能花样翻新

本刊美国专讯 游戏主机的手柄一直是众口难调的难题。微软日前表示，XBOX专用控制手柄除了有全模拟按键、两组外接扩充槽、震动功能、语音输入装置之外，还将有另一项新技术『FSR』加入，让XBOX的手柄具备更多功能。『FSR』即『动力感应电阻』，它不同于一般的震动或模拟按键，可以令玩家在按键时感受到『阻力』。举例来说，当玩家玩空战游戏时，需要用力按键才能稳住飞机，否则便会左右乱晃。如此一来，软件商便能利用这种新技术开发出更为逼真的游戏。

子在川上曰，逝者如斯夫

评 SEGA 退出家用游戏机硬件市场

文/本刊驻美特约记者 叶展

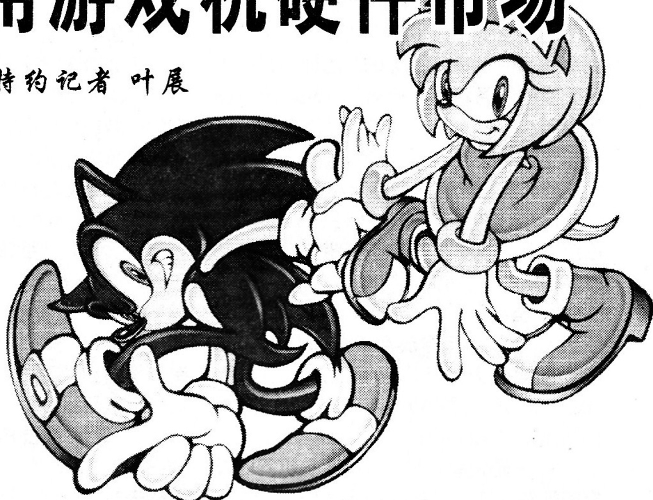
SEGA 终于宣布退出家用游戏机硬件市场了，他的离去固然令无数的 SEGA 拥趸们和怀旧的老玩家们黯然神伤，但也在情理之中。记得几年前的文章中就曾经写到过：家用游戏机市场虽大，但却容不下三个主机。DC 是 SEGA 的最后一击，倘若一击不中则很难全身而退。面临 SONY 和任天堂两大高手的挑战都穷于应付的 SEGA，在微软宣布 XBOX 之后，就不得不准备自己的后事了。游戏业也迎来了新三国时代——任天堂，SONY 和微软三足鼎立。这三方中有两方都是相对的新生力量。从 96 年到现在，形势发展之快，不由得让人们慨谈世事难料。

SEGA 现在可以说是处于一种极其微妙的地位。不仅因为其手中掌握着大量原创名牌游戏和强大的软件开发能力，而且 SEGA 的铁杆拥趸们也仍旧是一支为数不少不可忽视的力量。倘若得到 SEGA 在软件方面的加盟和利用其对部份玩家的感召力，那么游戏业三足鼎立的局面将被打破，将马上会有优胜者出线。因此，SEGA 将是三方都极力拉拢的对象。SEGA 于本次主机大战的作用很可能和 SQUARE 于上次主机大战的作用相比拟。

目前还不太清楚 SEGA 的管理层对此的态度。SEGA 目前有两条路，一条是为所有的主机开发游戏，这样的话公司一时的利润会多些，但在游戏业的实际地位和份量将会下降；另一条路是选好一个主机，只为它开发软件，把自己和这种主机的成败拴在一起。SEGA 绝对有实力选择后者（在游戏软件业，有这样的实力的也只有 SQUARE 和 EA 等凤毛麟角的几家。而 EA 最近已经被微软说动，开始脚踩两条船），但 SEGA 如何做要取决于它的长远目标。如果 SEGA 真是要永远地离开硬件市场，成为一个纯软件/ 网络公司，则第二条路比较好，因为它可以使 SEGA 仍旧保持在业界举足轻重的地位。好像楚汉相争时的韩信，叛汉则楚必胜，助汉则楚必亡。而如果 SEGA 只是想暂时退出硬件市场韬光养晦以图再展的话，那么第一种方案则更为有利。即对各种主机不偏不倚，我卖我的软件，让你们去乱战，越乱越好，谁也别想一统江山，到时候我再杀回来。至于 SEGA 的管理层是如何思考的，需要再过几个月看看事态的发展再说。

如果 SEGA 决定推行一边倒的政策选择联盟伙伴，那么在游戏业的三国中，最能从和 SEGA 的联盟中受益的将是 SONY。因为 SONY 的 PS 是以所谓非玩家，即普通大众，为后盾的，PS 始终缺乏 SS 和 DC 所拥有的那种铁杆玩家（所谓 Hardcore）群体。如果得到 SEGA 的加盟和支持，以 SONY 现有的庞大的一般玩家群体，加上铁杆玩家群体，有点有面，有深度有广度，SONY 可以说是要嘛有嘛想是谁就是谁想怎么玩就怎么玩，在消费者中立于不败之地。

SEGA 对 SONY 的成功可以说是厉害攸关。其次是微软，作为游戏业的后来者，如果把 SEGA 赚到手，微软不仅可以在日本打开局面，而且可以利用 SEGA 现有的销售力量和它十几年苦心经营起来的业界关系。如果 SEGA 加盟微软，微软则可以立稳脚根。而任天堂有可能是对 SEGA 的加盟觉得最无关紧要无动于衷的。因为任天堂的产品范围和玩家群体与 SEGA 相差甚远，它又不象



SONY 和微软一样那样野心勃勃要一口吃掉整个游戏业。它现在是两耳不闻窗外事，无视游戏业的所谓“大势”，自己埋头苦干开发自己的所谓“精品”。SEGA 的加入与否，对 GAMECUBE 的成功影响不大。GAMECUBE 本身的产品定位决定了其特殊性。而比较有可能的是任天堂在 GBA 方面和 SEGA 接洽，因为掌机目前竞争比较激烈，任天堂所面临的对手也多。

而特别出人意料的是在 DC 行将就木之际，SEGA 推出了一套 DC 廉价开发系统。据说这套被称为“独立开发工具”（简称 IDT）的系统将在今年秋天发售。IDT 将使业余游戏设计者们有能力独立开发一些 DC 游戏，特别是网络游戏。和目前游戏公司们所使用的开发系统不同，IDT 无需昂贵的 DC 开发专用主机，只需把任何一台普通 DC 和 PC 连接就可以了，为此 IDT 提供一条专用电缆线和开发工具软件。SEGA 估计 IDT 的价格在 5000 美元左右（游戏公司们使用的 DC 开发系统大概 15000 到 20000 美元）。但人们估计 5000 美元对发烧者还是太高了。SONY 以前推出的 PS 发烧友开发系统 NET-YAROUZE 的价格是 800 美元。但 SEGA 的发言人说 IDT 和 NET YAROUZE 不同，NETYAROUZE 完全是发烧机，毫无商业价值。而 IDT 可以开发出具有商业潜力，特别是在网络方面有商业潜力的软件。SEGA 目前在和微软合作，把 DC 的 WINCE 开发系统加以优化提升，作为 IDT 的主要开发环境。SEGA 希望独立制作者们（大多是 PC 和网络编程高手）能利用他们所熟悉的 WINDOWS 环境尽快入门。

SEGA 的发言人说：他希望 IDT 的开发集中于网络游戏方面。他清楚用 IDT 开发出“莎木”这样的大部头是不可能的。但用 IDT 开发出一些短小精悍但标新立异的小游戏和网络游戏则绰绰有余。他还认为：目前主流游戏业的授权/权利金开发模式应该用独立制作模式加以补充。两种模式可以长期共存。而 IDT 就是独立制作模式走向成熟的促成力量。独立制作的软件可以以比一般游戏便宜得多的价格推向市场，从而吸引一批随意性很大的购买者，也给独立制作者们获取一定的利润。而且独立制作者无须屈服于各种条条框框，包括质量控制和内容审核。他说授权/权利金模式带来的这种严格的授权/ 内容审核制度在一定程度上限制了更有创造性的游戏的出现。用 IDT 开发，你无需得到 SEGA 的任何授权，

也没有人来决定你开发的软件是否符合所谓标准，和开发 PC 游戏一样，总之自由度很大。

SEGA 最近几年来一直求新求变，虽然时运不济，但勇气可嘉。这次推出的 IDT 系统，确实很有其眼光。就象操作系统领域 WINDOWS 和 LINUX 之争，微软的垄断和 OpenSource(公开代码)之争，SEGA 通过 IDT 把独立制作模式这种全新的概念引入游戏业，使沿袭了十几年的授权/权利金制度第一次受到了挑战。当然，独立制作模式真正成气候还需要很长的时间，SEGA 的举措很大程度上是不得已而为之。但 IDT 在一定程度上可以使 DC 苟延残喘一下，使 SEGA 再赚一小笔，虽于大局无补，但人们能够体会 SEGA 的良苦用心。

孔夫子曾经站在江边，指着滔滔奔流的江水对他的弟子们说道："逝者如斯，不舍日夜"。SEGA 的离去，对老玩家们来说意味着一个时代的终结：他们的年轻时代的终结和花样年华的消逝。和时间和市场相比，任何公司和个人都是渺小的。大浪淘沙，有沉有浮。以此告别曾经伴随我们成长的 SEGA。

世嘉 DC 成绝响 人间不见莎花香

文/特约撰稿人 王骏生

2001 年 1 月 31 日，一个注定要让世间的人们都惊骇的日子。

就在这一天，大家所熟悉的 SEGA 离我们而去。虽然，每一个人的心里都已预见到这一天的来临；虽然，每一个人的心里都为这一天做好了准备，但是，当这一天真的到来的时候，我们却仍然那么地感伤。

2001 年 1 月 31 日的天，是阴暗的，是所有世嘉拥趸心中永远无法抹去的铅灰色的云。

这一天结束了十多年来关于机种的各种争执和吵闹，玩家们在这说不清是悲是痛是喜是欢的感觉中，站在了一起。

然而对真正的世嘉迷们来说，心中所有的，唯有痛苦。

有人把世嘉的这个决断比作凤凰的涅槃。也许，对于世嘉的救世主大川功来说，是的。但对我们所熟悉的世嘉、和其他的许多人来说，事情远没有那么简单和轻松。

长久以来，许多玩家一直都不明白世嘉为什么总是有那么一批坚定甚至有点顽固的拥护者，这些世嘉迷的热情有时竟达到了疯狂的程度。因为这些玩家并不能了解，对于世嘉迷们来说，SEGA 这四个蓝色字母所代表的，并不单单是那些游戏，更是一种精神——甚至，是一种文化。

世嘉的软件，是一种和硬件紧密结合的东西，是不可能被简单分离出来的。就好像听号角的声音唯有用 B & W 的喇叭一样，要想理解世嘉游戏的精髓，也就一定要在世嘉自己的主机上。

当然，你完全可以用 BOSS 甚至各种土炮来充当欣赏交响乐中的喇叭，但那已经完全没有了应有的神韵。

世嘉从来就是一个以硬件为基础的软件商，离开了自己所熟悉的土壤，花将如何艳丽地开放？

世嘉迷的性格，似乎就是世嘉精神的写照。屡败屡战、屡战屡败，但无论前方困难多大、敌人多强，世嘉也从来不会认输，不会放弃。只要是世嘉认定的路，就会一直走下去，而且绝不后悔。这种硬骨头的品格，或许有时显得有些愚蠢，却不能不让人尊敬。世嘉的游戏，也成为这种硬派风格的鲜明写照，成为与众不同的一个独有的风景。

当世嘉因为在环境的压迫下，不得不低下头向自己的对手乞食的时候，我们所熟悉的世嘉已经死了。现在的世嘉也许可以过得更好些，也许会更有钱些，但却没有了性格，没有了特点。

对于世嘉的失败，很多人都没有从更深的层次上去考虑这个问题，大川功也不例外。

看上去似乎是硬件失误的结果，实际上是软件风格的必然体现。

世嘉的游戏并不是面向大众的，他也从不期待与普通玩家产生共鸣。

如果风格不变，那么无论是在 PS 还是 XBOX 上，世嘉软件的销量都不会有多少突破；如果风格改变，那么世嘉也就已经蜕变成了芸芸众生中的普通一员。

没有特点的世嘉，将如何延续自己的风格？

忠实的世嘉迷是世嘉所拥有的最宝贵的财富——尽管，这个财富没有能够让这个游戏业的巨人获得挣扎的足够本钱。在世嘉最艰难、最痛苦、最不能为人理解的时候，这世界上总有这几百万忠心耿耿的支持者相信着他、为他祝福、尽自己最大的能力来帮助他、希望他能够在经历了所有磨难之后获得最后的胜利。我不知道这世上还有什么比这种忠诚更可宝贵的？

世嘉土星的失败，使他放弃了原本不多的非玩家群落；而今天的决定，却抛弃了他十几年来支撑的基础。这无情所带来的损失，也许再过 100 年也难以挽回。

为钱所困的世嘉，同时失去了信用、情谊和真情。

世嘉迷们，是不是终于感到了被爱人出卖的痛苦和无奈？

更痛苦和无奈的，是那些为世嘉贡献了一生的员工们。

世嘉的转型，意味着 400 多名具有丰富经验的硬件设计师们的离去。这笔财富，或许是世嘉永远也不可能再积攒起来的。

失去的还有士气。

没有了士气的士兵，哪怕拥有世界上最先进的武器，也注定要打一场失败的战争。我难以想象当这些员工在原本是自己对手的平台上开发软件的感觉，我也不敢想象永远高高在上的世嘉等待自己软件被别人审核通过时的神情。

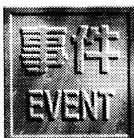
这样的世嘉，还是我们熟悉的世嘉吗？

2001 年 1 月 31 日，很多人的眼泪在飞。一个巨人死了，标志着一个时代的结束。而所有人的心里都清楚，这失去一切，已永远不会再来了。

世嘉在它最后一台家用主机上，倾注了它最多的心血、最好的理想。

那本来可以是一个很美好的梦的，只可惜，这个梦做得太迟了。

世嘉 DC 成绝响，人间不见莎花香。



上海育碧招兵买马 游戏设计虚席以待

本刊讯 据悉，国内最大的游戏软件开发商上海育碧电脑软件有限公司正在全国范围内招兵买马，希望能够进一步搜罗到隐藏民间的游戏设计高手。

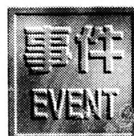
从业界的大势来分析，电视游戏将逐渐成为游戏软件的主力平台，而电脑游戏的市场份额将进一步衰落。为了能够开发出更高质量的电视游戏，育碧希望能够寻找到更多、更合适的人才。

"我们知道有很多人才和高手还隐藏在民间，我们希望能够在现有的玩家中找到符合我们需要的。"上海育碧的游戏设计部经理叶伟说，"我们所需要的是具有丰富电视游戏经验、有创意、有熟练英语读写能力的有志于游戏事业的玩家。在这个前提下，我们甚至可以有条件的放宽对学历的要求。"

据称上海育碧目前有多个项目在锐意制作中，而计划内还有不少待定的软件等待开发，因此对游戏设计师的争夺将成为未来的一个焦点。""我们不单需要为我们目前的项目做准备，我们还要为未来的资源做后备。"叶伟如是说，他同时表示，公司内优良的工作环境和优良的报酬将成为育碧吸引国内顶尖游戏设计师的主要武器。"我相信育碧有着目前国内最适宜游戏设计师发展的环境——包括进行独立原创设计的机会，同时也能够提供一个直接接触国外最新发展的机会。对于喜欢电视游戏设计的人来说，加入育碧对个人和公司都将是双赢的结果。"

育碧招聘中的游戏设计师主要从事对游戏整体的设计，包括游戏的类型、模式、关卡、难度、界面、故事等等项目，是决定游戏的灵魂和游戏性关键人物。这个工作在目前国内的本地软件公司里一直是比较薄弱的环节，很多时候都被程序员所取代，而这就影响了国内游戏的设计水平与质量。在国外的软件公司里，游戏设计是一个完全独立的部门，对游戏的成败起到非常关键的作用。

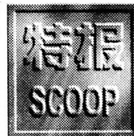
育碧同时还对国内的动画师和人工智能设计师有很大兴趣，有志者可以将个人资料寄往育碧的人力资源部联系。**地址：200122 上海市浦东新区张扬路 500 号 17 楼，或者发 email 至 HR@ubisoft.com.cn**



大川倾注巨额资金 全力支持世嘉复苏

本刊讯 SEGA 日前宣布于 3 月底停产 DC 主机，并争取尽快清除约 200 万台 DC 主机的库存，而且包含 DC 主机降价、销售不如预期（2000 年度全球只卖出 232 万台，比预期少了 44%）；软件销售低迷（2000 年度全球只卖出 815 万套，比预期少了 34%），以及库存积压、员工遣散等成本约 800 亿日元，让 SEGA 最终亏损由原本预估的236 亿日元暴增到 583 亿日元。为此，现任 SEGA 社长大川功自掏腰包，无偿赠与 SEGA 850 亿日元，希望能帮助 SEGA 度过难关。

在去年 SEGA 第四年财务赤字，大川功也自掏腰包 500 亿日元购买 SEGA 股票稳住 SEGA 财务状况，连同这次 850 亿日元，大川功总共拿出私人资产 1350 亿日元（12.2 亿美金），果真出手不凡。虽然知道 SEGA 母公司 CSK 集团名列日本十大财团；CSK 集团总裁兼任 SEGA 社长的大川功也是日本前十名富豪，但看到他这么大把地拿出 1350 亿日元来支持 SEGA，也不由得令人肃然起敬。截稿前我们又得到新消息，年事已高的大川 CSK 名誉会长，进一步将自己持有的 CRI、ASCII 等几家公司的股票总计 650 亿日元，赠送给了 SEGA。



GBA 显露王者风范 称霸市场指日可待

本刊讯 根据日本产经新闻报导，目前 GBA 主机的预约量已经达到 300 万台，不仅大幅超过了彩色神奇天鹅 90 万台的预约量，也创下了游戏主机预约量的新记录。

由于 GBA 预定量惊人，发售后出现供货不足的现象已是不争的事实。为此，任天堂表示：为了尽快满足玩家的愿望，工厂将连夜加班生产，争取增加主机的出货量。

业内人士分析，GBA 之所以能够达成如此惊人的预约量，除延续了 GB 的人气外，阵容强大的首发软件也是令玩家迫切购买的原因之一。目前任天堂已经公布了 20 多款在 3 月 21 日配合主机发售的软件，其中亦包括像"皇家骑士团外传"、"火炎纹章·黑暗巫女"、"恶魔城"等超大作的续篇。可以说，大作软件带动主机销售的说法再次得到了印证。

另外，在 GBA 发售后，相信我国国内市场也会有少量主机流入。据北京商家透露，GBA 发售初期单机零售价不会低于 1300 元人民币，而对应卡带的售价也将高达 600 至 800 元。

新 闻 短 波

■ **"龙珠"风靡欧美：**随着魔人布欧的落败，日本著名漫画"龙珠"的故事也宣告终结，但是在新世纪之初，这股曾经席卷中日的"龙珠"热潮似乎再次袭来。据 YAHOO 和 LYCOS 两大全球知名的网站透露，关于"龙珠"的资料是网友们最想了解的内容——"龙珠"在 1 月某周的搜索排行上位居首位，当红的皮卡秋仅排在第六位。不仅如此，"龙珠"的动画也在北美走红，并在 YAHOO 电视节目排行中名列前茅。另有消息说，欧洲最大的游戏发行商 Infogrames 目前已经取得了"龙珠"系列游戏在欧洲的发行权，各种改编自"龙珠"的游戏也会在各机种上陆续推出，"赛亚人"的战火将重新点燃。

■ **索尼鲸吞新锐制作组：**SCEI 美国分公司日前宣布将并购两家游戏开发公司，以强化索尼自身的软件开发实力。这两家公司分别是 Naughty Dog 与 Red Zone Interactive。Naughty Dog 是拥有 30 名开发人员的新锐制作小组，在 PS 上销量达 300 万份的动作游戏"古惑狼"系列就出自该公司。不过自"古惑狼"系列的制作权被环球影业收回后，该系列就成了跨平台游戏，所以 Naughty Dog 将为 PS2 制作类似"古惑狼"的全新作品。Red Zone Interactive 也是在 PS 时代就与 SCE 保持密切合作关系的开发商，曾协助 SONY 旗下的 989 Sports 小组开发过众多体育游戏。这次正式归属 SCEI，将以开发 PS2 体育游戏作为今后的发展重点。

■ **GBA 和 NGC 的发售期确定：**2 月 11 日，任天堂在美国纽约市举办的玩具博览会"TOY FAIR 2001"上宣布，掌机新贵 GBA 将在 6 月登陆北美；GAMECUBE 则预定于 11 月在北美推出。

■ **谁的基板强力——南梦宫开发"魂之利刃"续作对抗"VF4"：**日本街机网站"茶屋町"证实，NAMCO 将在 2 月 23 日举办的 AOU SHOW 展上，公布人气 3D 刀剑格斗游戏"魂之利刃"的续作，欲与同展的世嘉街机大作"VF4"一比高低。目前可以确定本作将使用与 PS2 互换的基板"System－246"开发。

■ **世嘉加盟 XBOX？：**在世嘉宣布加盟 PS2 及 GBA 后，微软也发表

声名说，SEGA必定会加盟XBOX，目前SEGA正在为XBOX开发游戏，其华丽程度超乎想象。微软同时表示，SEGA为PS2制作的游戏也会在XBOX上推出；而XBOX上的SEGA游戏却不一定会在PS2上登场。微软预计在今年3月东京电玩展与五月美国E3展上公布更多消息，请玩家拭目以待。

■ **各大硬件厂商欢迎世嘉为自家开发游戏**：1月31日，SEGA宣布了将于3月底完全停止DC主机的生产，并将以软件开发商的身份为其它厂商的主机开发游戏。许多厂商都就此事发表了看法：

任天堂——欢迎SEGA能以软件开发商的身份，继续推出优质的游戏软件，这将对游戏业界起到推进作用。目前世嘉已经确定会为GBA提供软件，至于是否加盟NGC，则正在积极的协商中。不过由于GBA与NGC具有互动的关系，所以世嘉为NGC开发游戏的可能性非常之大。

SCEI——SCEI非常欢迎世嘉为我们的PS2开发软件，这对于PS2今后的发展将起到积极的作用。此外SCEI与SEGA也将针对网络的发展进行合作，希望能通过SEGA目前拥有的网络游戏开发技术和经验来推动PS2网络计划的顺利进行，详细的情况还有待今后的协商。

微软——SEGA能以软件商的身份在游戏市场继续活跃，的确是一件值得高兴的事，而目前微软与SEGA也在积极协商中，相信SEGA一定会加盟XBOX。

■ **斯坦福大学正式对游戏的分级进行研究**：美国著名的斯坦福大学的儿童及青少年医疗学系做出一项报告，报告中显示，降低媒体及游戏中的暴力成分，可以明显减少儿童对其它儿童的侵犯行为。同时研究人员提醒家长在为儿童挑选游戏时一定要谨慎。

■ **光荣发表第一款GBA游戏**：该作为一款赛马育成游戏，名为"Wing Polit for GBA"。预计3月21日发售，售价5600日元。游戏中收录了2001年日本赛马协会的最新资料以及25匹真实赛马的资料，并针对不同年龄的玩家推出了四种版本。

■ **PS2大作"鬼武者"销售成绩喜人**：CAPCOM表示，截至到2月9日，PS2大作"鬼武者"已经在日本出货86万套，极有可能成为第一款销量突破百万的PS2游戏。另外，"鬼武者"将在3月15日登陆北美，预计销量为30万套。

■ **微软2000年第四季财政收入创新高**：据微软公布的2000年第四季的财务报表显示，微软公司以收益65.9亿美元、纯利26.2亿美元的佳绩创下了季度销售的新记录。微软表示，获利增加的主要原因是"Windows 2000"的热销，以及".NET"计划的成果远超预期。

■ **任天堂还是游戏界大哥大**：美国PC Data日前公布了2000年度北美地区游戏厂商的获利排行榜，结果任天堂以绝对优势蝉联桂冠，同时任天堂也是日本年度盈利最多的游戏厂商。可见，任天堂依旧是游戏业界当之无愧的NO.1。

■ **SCE反击盗版不惜代价**：经过不懈的努力，SCE澳洲分公司终于将非法贩卖PS游戏的商家送上了法庭。根据联邦法院的最终判决，这些贩卖盗版的商家将支付SCEI 25000万美元的损害赔偿。另据消息灵通人士透露，SCEI在18个月前就在澳洲展开了打击盗版的活动，其间澳洲SCEI共调查了近20个商场、1000余位售货员，总计投入了100万美元，足见SONY反击盗版的决心。

■ **Digicube展开GBA的预约服务**：SQUARE旗下的大型游戏发行商Digicube于近日表示，即日起接受日本地区玩家预定任天堂将于3月21日推出的新世代掌机GBA及其软件，日本全国数万家便利店及超市都可以预定。

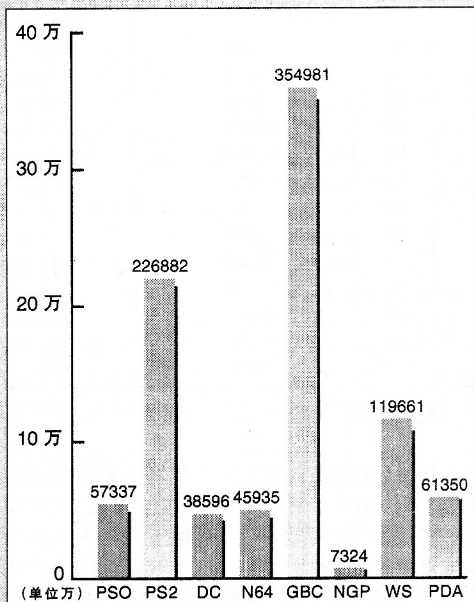
■ **KONAMI强化"游戏基金制"**：KONAMI称，第一款对应"游戏基金"制的游戏"心跳纪念品"已经征集到了7亿7000万日元，并全部投入了新游戏的开发中。

■ **"疯狂出租车3"确定移植XBOX**：根据SEGA子公司Hitmaker(前AM3研)表示，目前"疯狂出租车2"的开发度为60%，暂定为DC的专用游戏，另外由于他们对XBOX的硬件性能非常感兴趣，所以已将XBOX版"疯狂出租车3"的制作计划推上了日程。

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机月间销量表

（统计时间2000年12月18日～2001年1月21日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

（统计时间2000年12月18日～2001年1月21日）

2000.12.18～12.31	2001.1.8～1.14
1.GB软件：占市场份额33.2%	1. GB软件：占市场份额36.1%
2.N64软件：占市场份额21.2%	2.PS2软件：占市场份额27.5%
3.PS2软件：占市场份额21.1%	3.PS软件：占市场份额19.7%
5.PS软件：占市场份额13.7%	4.N64软件：占市场份额11.6%
6.DC软件：占市场份额8.7%	5.DC软件：占市场份额3.2%
2001.1.1～1.7	**2001.1.15～1.21**
1.GB软件：占市场份额40%	1.GB软件：占市场份额32.1%
2.PS软件：占市场份额20.4%	2.PS2软件：占市场份额20%
3.N64软件：占市场份额19.4%	3.PS软件：占市场份额17.9%
4.PS软件：占市场份额14.3%	4.N64软件：占市场份额116%
5.DC软件：占市场份额3.5%	5.WS软件：占市场份额4.8%

- PSO：PS ONE，PS的便携式主机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY推出的128位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA推出的32位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的64位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的8位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK推出的16位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI推出的16位手掌机，包换WSC；
- PS PDA：POCKET STATION，SONY为PS推出的PDA。

2001年3月PS&PS2新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	发售日
逻辑冒险	ロジックプロ・アドベンチャー	PS	不明	3月1日
回忆 SUNSOFT 第一辑	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.1(反题)	PS	SUNSOFT	3月1日
音乐工具3	音乐ツクール3	PS	ENTERPLIN	3月8日
托尼霍克的职业滑板2	TONY HAWK'S PRO SKATER2	PS	SAKESAISI	3月8日
DDR 4TH	DanceDanceRevolution 4th MIX	PS	KONAMI	3月15日
心跳纪念品2对战方块	ときめきメモリアル2对战ぱずるだま	PS	KONAMI	3月15日
恶魔城年代记恶魔城德拉道拉	恶魔城年代记 恶魔城ドラキュラ	PS	KONAMI	3月21日
心跳纪念品2 Substories Leaping School Festival	ときめきメモリア2 Substories Leaping School Festival	PS	KONAMI	3月29日
沙加徽章	エムブレムサーガ	PS	ENTERPLIN	3月29日
狂热4柏青哥模拟	FEVER4 SANKYO 公式パチンコシミュレーション	PS	ICS	3月
真·女神转生	真·女神转生	PS	ATLUS	3月
THE HEIWA 晴天工作室	THE HEIWA お天气スタジオ	PS	不明	3月
伤感涂鸦	センチメンタルグラフティ	PS	NEC	3月
伤感涂鸦~约束~	センチメンタルグラフティ~约束~	PS	NEC	3月
加油五佑卫门大江户回转	がんばれゴエモン大江户大回转	PS	KONAMI	3月
幻想水浒外传 VOL.2	幻想水浒传 Vol.2 クラリスタルバレーの决斗	PS	KONAMI	3月
狂热节拍:东京之声	beatmania:THE SOUND OF TOKYO	PS	KONAMI	3月
实战柏青哥必胜法	实战パチスロ必胜法!DISC UP(反题)	PS	SAMY	3月
私立凤凰学校3年纯真组	私立凤凰学园3年纯真组	PS	J·WING	3月
快乐减肥	ハッピーダイエット(反题)	PS	不明	3月
逮捕你	逮捕しちゃうぞ(反题)	PS	BIONIALDC	3月
柏青哥帝王~冰的故事~	パチスロ帝王メーカー推奖マニュアル~アイスストーリ~	PS	MEDIA	3月
公主妹妹	シスター·プリンセス	PS	MEDIAWAKS	3月
公主妹妹处回限定版	シスター·プリンセス初回限定版	PS2	MEDIAWAKS	3月
Z.O.E.	Z.O.E.	PS2	KONAMI	3月1日
Z.O.E.	Z.O.E. プレミアムパッケージ	PS2	KONAMI	3月1日
暴走传说3男花道梦浪漫	爆走デコトラ传说3~男花道梦浪漫~	PS2	SPIKER	3月1日
A列车向前走2001	A列车で行こう2001	PS2	不明	3月8日
灭绝	EXTERMINATION	PS2	SCEI	3月8日
彩色石	フリントストーンビバ!ロックベガス BOX	PS2	不明	3月15日
实况足球胜利11人5	ワールドサッカーウイニングイレブン5	PS2	KONAMI	3月15日
啪啦啪啦啪啦	パラパラパラダイス	PS2	KONAMI	3月15日
我与魔王	ボクと魔王	PS2	SCEI	3月15日
生化危机代号:维罗尼卡完全版	バイオハザードコード:ベロニカ完全版	PS2	CAPCOM	3月22日
跳水桥	タイピング泪桥あしたのジョー斗打	PS2	SUNSOFT	3月29日
跳水桥键盘同捆	タイピング泪桥あしたのジョー斗打 USB キーボード同捆版	PS2	SUNSOFT	3月29日
F1冠军赛2000	F1チャンピオンシップシーズン2000	PS2	EA·SQUARE	3月
借您的脸一用	おきお拜借 とりこみ天国	PS2	不明	3月
救援行动组	レスキューヘリエアレンジャー	PS2	ASCII	3月
首都高战斗0	首都高バトル0	PS2	元气	3月
吉他男孩ONE	ギタルマンワン	PS2	KOEI	3月
回忆之影	Shadow of Memories	PS2	KONAMI	3月
狂热节拍:DX4TH 新曲合集	beatmania Ⅱ DX 4th style new songs colection	PS2	KONAMI	3月
林莫可罗	リモココロン	PS2	SCI	3月
电车GO3	电车でGO!3通勤编	PS2	TAITO	3月
战士工具2	BATTLE GEAR2(バトルギア2)	PS2	TAITO	3月
妖怪农场	モンスターファーム	PS2	TEMCO	3月
风之克罗诺亚2	风のクロノア2~世界が望んだ忘れもの~	PS2	NAMCO	3月
血腥咆哮3	BLOODY ROAR3	PS2	HADSON	3月
作机师吧2	パイロットになろう!2	PS2	不明	3月
德那鲁大作战	ドナルドダックレスキュー大作战!!	PS2	不明	3月

■ **日本DC主机"清仓大甩卖":** SEGA日前正式宣布,将于自3月1日起正式下调日本DC主机的售价,由19900日元大幅下降至9900日元,降价幅度高达50%以上。很显然,SEGA这番举动是要尽快清除库存DC,以便彻底转型为软件厂商。

■ **世嘉公司大幅裁员:** 由于世嘉退出家用机硬件市场,所以将会对原来的部门进行裁员。根据SOA内部人员透露,此次调整裁员的比率达到40%。与此同时,欧洲世嘉也将进行组织结构缩减。由于世嘉决定转型为软件开发商,所以此次裁员主要针对硬件部门的工作人员,这也显示出世嘉急于抛开一切包袱全力进行软件开发的决心。

■ **SEGA亚洲网络计划搁浅:** 由于DC主机将于3月31日停产,SEGA原定的亚洲网络计划也随之夭折。不过世嘉同时承诺,其它地区的DC网络仍然会照常运营,并且有网络游戏陆续推出。

■ **索尼开发出最新的绘图芯片:** 据报道,SONY宣布将推出0.18微米技术的PS2绘图芯片,比现今PS2的绘图芯片的威力至少要强过两倍以上。新的绘图芯片使用了256MB的DRAM,并且每秒

2001年3月DC、GB、GBA、WS、NGP新作发售情况表

中文名称	外文原名	机种	厂商	发售日
火爆职业摔角	ファイヤープロレスリングD	DC	SPIKER	3月1日
生化危机代号:维罗尼卡完全版	バイオハザードコード:ベロニカ完全版	DC	CAPCOM	3月22日
超能赛车2001	パワージェットレーシング2001	DC	CRI	3月22日
EVE ZERO	EVE ZERO 完全版 The ark of the matter	DC	不明	3月22日
引擎礼物	エンジェルプレゼント	DC	NEC	3月3月
CANVAS	Canvas(キャンバス)~セピア色のモチーフ~	DC	NEC	3月
欢迎加入PIA	Pia キャロットへようこそ!!2.5	DC	NEC	3月
玛林与艾林的画室	マリーとエリーのアトリエ	DC	不明	3月
VPACHI2001	ネッパチ2001@VPACHI(反题)	DC	TECO电机	3月
快乐的课程	HAPPY★LESSON	DC	不明	3月
恋爱游戏	ラブひなスマイル.アゲイン	DC	SEGA	3月
实况棒球2001	实况パワフルプロ野球Basic版2001	N64	KONAMI	3月29日
动物森林	どうぶつの森	N64	NINTENDO	3月
XTREME WHEELS	XtremeWheels~めざせBMXチャンピオン~	GB	SPIKER	3月1日
KLUSTAR	KLUSTAR	GB	SPIKER	3月1日
黑色宝石	ザ・ブラックオニキス	GB	TAITO	3月2日
温迪GO GO GO	ウッディウッドペッカーのゴー!ゴー!レーシング	GB	KONAMI	3月15日
口袋中的王国	ポケットの中の王国	GB	BACKT	3月16日
勇者斗恶龙怪兽篇2	ドラゴンクエストモンスターズ2マルタのふしぎな鍵・ルカの旅立ち	GB	ENIX	3月20日
X猎人-X猎人篇	クロスハンター~エックス・ハンターバージョン~	GB	不明	3月22日
X猎人-拖基亚篇	クロスハンター~トレジャー・ハンターバージョン	GB	不明	3月22日
X猎人-怪物篇	クロスハンター~モンスター・ハンターバージョン	GB	不明	3月22日
忍者乱太郎-忍术学院	忍たま乱太郎~忍术学园に入学しようの段~	GB	ASCII	3月23日
阿尼亚之星GB	アニマスターGB	GB	MEDIA FACTOR	3月30日
基迪与丹尼尔冒险2	ハローキティとディアダニエルのドベンチャー	GB	不明	3月30日
宇宙网络-蓝	スペースネットコスモブルー	GB	不明	3月下旬
宇宙网络-红	スペースネットコスモレッド	GB	不明	3月下旬
金鱼物语	ご金鱼物语	GB	不明	3月
口袋之王	ポケットクッキング	GB	J・WING	3月
元祖动物占卜GB+恋爱占卜	元祖!动物占いGB+恋爱占いパズル	GB	不明	3月
炸弹君GB	ジバクくんGB	GB	MEDIA FACTOR	3月
徽章机器人4	メダロット4カブトバージョン	GB	YIMAJINIA	3月
徽章机器人4特别版	メダロット4クワガタバージョン	GB	YIMAJINIA	3月
幻想魔传 最游记	幻想魔传 最游记	GB	J・WING	3月
尖端GT-A	アドバンスGT-A	GBA	MDO	3月21日
火爆摔角A	ファイヤープロレスリングA	GBA	SPIKER	3月21日
嬉诺比大冒险	ピノビィーの大冒险	GBA	HADSON	3月21日
桃太郎祭奠	桃太郎まつり	GBA	HADSON	3月21日
日本GT选手权	全日本GT选手权	GBA	KEMCO	3月21日
魔法宝石与拖迪	トゥイティーと魔法の宝石	GBA	KEMCO	3月21日
我是航空管制员	ぼくは航空管制官	GBA	TAM	3月21日
洛克人EXE	バトルネットワークロックマンエグゼ	GBA	CAPCOM	3月
JGTO公认高尔夫大师	JGTO公认 GOLF MASTER~JAPAN GOLF TOUR GAME~	GBA	KONAMI	3月
恶魔城	恶魔城ドラキュラサークルオブザムーン	GBA	KONAMI	3月
KONAMI明星赛车	コナミワイワイレーシングアドバンス	GBA	KONAMI	3月
斯塔克米	スタコミ	GBA	KONAMI	3月
巴瓦布罗口袋3	パワプロクンポケット3	GBA	KONAMI	3月
寂静岭	プレイノベルサイレントヒル	GBA	KONAMI	3月
卡由德之路	メールでキュート	GBA	KONAMI	3月
怪物卡地亚斯	モンスターガーディアンズ	GBA	KONAMI	3月
巫术狂王试练场	ウィザードリィシナリオ1狂王の试练场	WS	BANDAI	3月1日
MEMORIES	Memories Off Festa	WS	KID	3月8日
WILD CARD	Wild Card	WS	SQUARE	3月
口袋中的机器猫	ポケットの中のDORAEMON	WS	BANDAI	3月
超级麻雀合集	スーパーリアル麻雀プレミアムコレクション	NGP	SNK	3月

可以处理7500万多边形。不过制作公司并没有发表是否会把该芯片使用到PS2上。

■ 世嘉和ENIX缺席春季电玩展：一年一度的东京春季电玩展将于3月30日~4月1日在东京海滨幕张国际展览馆举办。目前已经有46家日本厂商宣布参展，不过SEGA和ENIX已宣布不参加本届东京电玩展，这也是SEGA第二次拒绝东京电玩展。

本期新闻眼得到了风林和莱因的大力协助，特此致谢！

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
“美年达中国电玩榜”累计排行榜（本榜包括全部次世代主机、掌机和街机）							
1	1	最终幻想 8（PS、SQUARE、RPG）	45008	21	24	樱大战 2·望君珍重（SS、SEGA、AVG+SLG）	5243
2	3	生物危机 3·最终逃脱（PS、CAPCOM、AVG）	35407	22	27	合金弹头 X（ARC、SNK、STG）	5150
3	5	寄生前夜 2（PS、SQUARE、AVG+RPG）	24763	23	新	圣剑传说·玛娜传奇（PS、SQUARE、A·RPG）	4584
4	6	世界足球·实况胜利十一人 4（PS、KONAMI、SPG）	22542	24	8	超级机器人大战α（PS、BANPRESTO、SLG）	4558
5	9	99 格斗之王·千年之战（ARC、SNK、FTG）	18356	25	33	97 格斗之王（PS、SNK、FTG）	4490
6	13	生物危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	15892	26	37	R4·山脊赛车类型 4（PS、NAMCO、RAC）	4453
7	12	97 格斗之王（ARC、SNK、FTG）	12757	27	36	大航海时代 4（PS、KOEI、SLG）	4424
8	7	口袋妖怪·金银（GB、NINTENDO、RPG）	12710	28	29	仙剑奇侠传（SS、SOFTSTAR、RPG）	3608
9	14	龙骑士传说（PS、SCEI、RPG）	12112	29	40	放浪冒险谭（PS、SQUARE、AVG+RPG）	3493
10	11	合金装备·索利德（PS、KONAMI、ACT）	12027	30	31	恐龙危机（PS、CAPCOM、AVG）	3198
11	18	最终幻想 7（PS、SQUARE、RPG）	9954	31	新	98 格斗之王（PS、SNK、FTG）	3098
12	22	穿越时空（PS、SQUARE、RPG）	9320	32	35	格兰蒂亚（SS、GAME ARTS、RPG）	2948
13	21	合金弹头 2（ARC、SNK、STG）	8173	33	新	彩之爱歌（PS、KONAMI、SLG）	2790
14	2	最终幻想 9（PS、SQUARE、RPG）	7396	34	19	莎木 一章·横须贺（DC、SEGA、FREE）	2762
15	17	'99 格斗之王·千年之战（PS、SNK、FTG）	7211	35	39	97 格斗之王（SS、SNK、FTG）	2571
16	23	'98 格斗之王·梦战斗未结束（MVS、SNK、FTG）	6844	36	新	宿命传说（PS、NAMCO、RPG）	2421
17	16	北欧战神传（PS、ENIX、RPG）	5977	37	新	吞食天地 2·赤壁之战（CPS1、CAPCOM、ACT）	2334
18	28	寄生前夜（PS、SQUARE、RPG）	5911	38	4	恐龙危机 2（PS、CAPCOM、AVG）	2278
19	30	铁拳 3（PS、NAMCO、3D－FTG）	5832	39	新	生化危机（PS、CAPCOM、AVG）	2158
20	20	GT 赛车 2（PS、SCEI、RAC）	5439	40	新	寂静岭（PS、KONAMI、AVG）	2078

填写选票的注意事项：A．不要在选票中填写未发售的游戏，否则选票无效；B．依据本刊译名填写游戏名称，热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”；C．一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

无人能胜的任天堂？！ 全球游戏排行依旧第一，山内无敌！？

●尽管 PS 榜的趋势没有什么变化，但是仍旧“可喜可贺”的是又有一款游戏登榜——就是日本当月排行的第三、美年达 PS 榜的第十二名——“永恒传说”。这充分表明了南梦宫在制作 RPG 方面的实力，尤其是“传说”系列已经成为了其招牌系列。目前，本作已经达到了近六十万份的销量，可见其人气已经彻底的泛滥了……希望，也能在咱们自己的榜上见到她更出色的表现。

●本期的累计榜没有了 DC 的“格兰蒂亚 2”，也没有了“维罗尼卡”（第一期本人没有注意到，所以……），只剩下了“莎木”，不过名次也是明显的下降了，不知道是因为本人上期太过自信的话还是 DC 的玩家对该游戏的兴趣有所下降，竟然会持续走低，可是我明明看到有许多玩家都买了 DC……难道玩家们也放弃了 DC，希望这种事情不要发生。尽管在国外 DC 的硬件可能会基本进入停滞状态，但是就国内情形而言，DC 仍旧是目前性价比最高的主机；而且周边、软件都是非常的便宜，比较其他主机，仍旧是首选（本期“闯关族的家”特大号就世嘉的今后之路进行了一番“展望”，由编辑部内四位对 DC 较有感情的小编表达了看法，玩家不妨参看，并欢迎来信发表自己的想法）。

●不知道玩家们有没有发现日本及欧美的排行榜上的游戏，基本上都是任天堂的作品，不然就是任天堂的硬件上的游戏。对于这些，本人实在是只有沉默的份了。有人说，次时代战争已经结束了，不过，似乎结果没有他们想的那么简单罢……看看上面的标题，再看看后面的榜，你就知道了。任天堂真是太厉害了，



幽它一默●“超级自由人 2”——开机 5 分便被闭。手感甚为不爽。视角乱转得直头晕。看来有人说“有了超级自由人 2，FIFA 系列只能排倒数第二”果真不假。（公主岭市 陈林）



恐龙

DINOSAUR

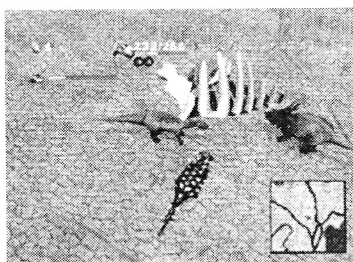
ダイナソー

责编 XTT

PS2	厂商:UBI SOFT	类型:动作 AVG
	发售日:2001 年春季预定	

迪斯尼公司的《恐龙》这部电影已经于去年 12 月在日本上映，而这款作品也将会移植为 PS2 游戏，并于今年春季与玩家们见面。看过了 PS 版与 DC 版，PS2 版会有何特点呢？

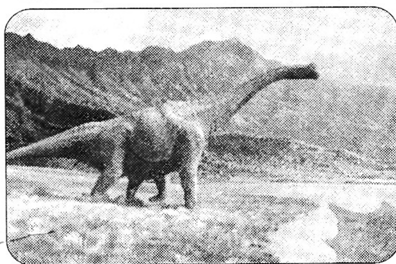
收录了 15 分钟的 CG！一起来这壮大的恐龙世界探险！



↑为了救出陷入危机的恐龙同伴们，玩家必须不断地通过各种考验。

故事的舞台设定於 6500 万年前，在尚有许多恐龙生存的“白恶纪”时代中，玩家们必须扮演恐龙族领袖的角色，为了寻找可以和平生活的新天地而带领着同伴们展开一段冒险。

绝对不可错过真实的 CG 动画！

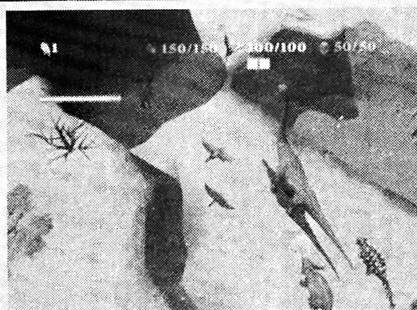


游戏中到处都可看到插入的展示动画，而这些动画的品质一点都不会比电影逊色，因此十分值得观赏。同时背景音乐也忠实地将电影中的效果完全重现，让你感受到有如剧场一般的享受。

拯救陷於危机之中的同伴们！

玩家在游戏中的任务包括了守护弱小的同伴、诱导肉食恐龙踏入陷阱等各式各样的任务。玩家可操作的角色包括禽龙、翼手龙、狐猴等三个角色，其中禽龙可与肉食恐龙对抗，翼手龙可在天空飞翔、而狐猴则是具有相当高的敏捷性，每个角色都有自己的特色，玩家们必须活用各角色的特色来进行游戏。





↑→游戏中的任务各不相同，根据情节，我们可以安排合适的角色去完成。应该不会太难才对。

真实性十足



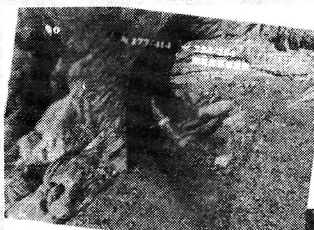
←↑这只禽龙叫艾力达。是玩家可以操作的恐龙角色之一。

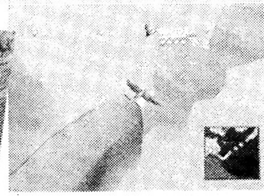


↑看电影时的感动可以在游戏中再度体验。总共收录了 15 分钟的高画质 CG 展示画面。

电影般的画面！完成各种赋予你的任务

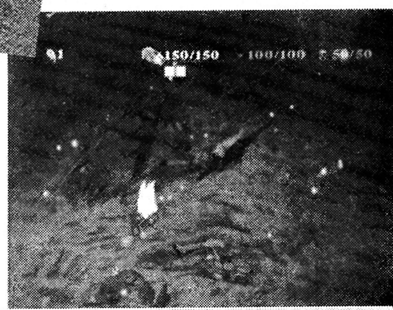
←共有 3 种视点供选择。视点会随角色而改变。







↑→游戏舞台由沙漠、草原、岩石地带等组成。过去的大地应该是这样吧？



●起来！所有 DC 的玩友－起来！全世界 SEGA 的迷－满腔的热血已经沸腾，为埋葬××而斗争！——（青岛吴楠新编国际歌）/天语世嘉被埋葬。

●为了莎木我决定买下 DC。一句话莎木 I 服了 U！莎木太棒了铃木裕 I 服了 U！请问 2 代何时出？（大连沙河口区 潘维刚）/天语严禁买世嘉主机。



超级机器人大战α外传

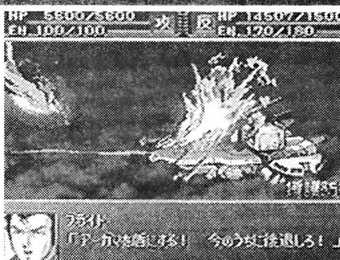
拥有极大人气的S·RPG超级机器人大战α终于推出了最新作!出乎意料的是仍在PS上发售。本作不但加入新机体新人物,还采用了全新的系统。相信一定会再次掀起了机战狂潮，机战系列的FANS可千万不要错过迄今为止最强的机战游戏呀！！

PS	厂商:BANPRESTO	类型:S·RPG
	发售日:2001年3月	

责编/莱因总帅

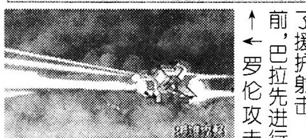
全新系统　充满友情！！

本作在战斗方面最大的变化就是加入了N64版的招牌系统——援护攻击与援护防御。当己方机体攻击时可以选择临近的己方机体进行援助攻击，从而合力消灭敌人！而当敌人攻击时自机无法承受对方的致命一击时,可以使用全新的援助防御,当然担任援护防御的角色依然可以使用切返、盾防御等特技,使得战斗充满了极其强烈的友情色彩！而这正是以往机战作品中缺少的！当然在使用条件方面是有一定的限制的。要充分利用这个有利的系统更好的打击敌人！



↑敌人攻击了，为了保护受伤的友军。布拉度舰长驾驶旗舰阿卡玛挺身而出承受了攻击！好感人的一幕！！

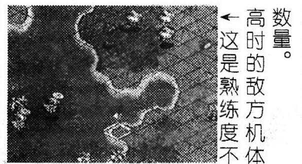




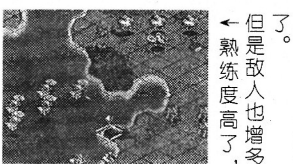
↑←罗伦攻击前，巴拉先进行了援护射击。

熟练度系统有所变化

与前作相同，本作的熟练度系统依然存在，并且同样与隐藏机体和游戏难度紧密相关。此次在战斗中提升熟练度将是主要方法,主要有以下几种:一、在一定天数内承受敌人的攻击；二、迅速全灭敌人后过关；三、完成原作事件后会影响熟练度的变化。本作的熟练度对战斗难度的影响更大，强敌也会因此提前出场，所以一般玩家还是不要熟练度提升的太高，以免难度太大。不过对于高手来说可要想办法提升熟练度呀，这样才会有隐藏机体出现！一定要弄到100%图鉴！！



←这是熟练度不高时的敌方机体数量。



←熟练度高了，但是敌人也增多了。



在前作极其活跃的龙星此次使用的坐机正是历代机战中，主角专用坐机系列的最初机体盖修班斯特MKII。并且没有公布本作的主角，难道他就是···

新面孔老面孔会聚一堂

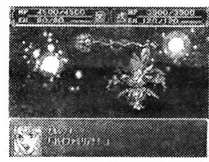
机战系列传统之一就是每次推出新作都会有新机体登场,但是也会减少几部曾经登场的机体。在前作中魔装机系机体因为剧情的原故只有塞巴斯塔和格兰森两部而已。但是本作中全部魔装机神都将出场,而且必杀技重新制作,比F完结篇华丽许多！而萨菲尼也会登场,因此,此次白河愁一定会以敌方的身份出现了！(好兴奋呀终于有了超强的对手！！)。而在第四次和F中活跃的盖修班斯特MKII的也会出场！并且还是龙星的坐机？！最后大家期待的TURN A高达终于登场,此外还有X高达、撒博克鲁与布拉凯四部初次参战的机体。怎么样机战迷们一起期待即将降临的"α外传"吧！！



←亚伦终于登场攻击力强是他的特点。



→米奥正式出场其实前作就有她出场的伏笔。



←迪蒂也登场了，希望实力有所提高。



→塞巴斯塔好象又增强强力了，真好。

風のクロノア2
世界が望んだ忘れもの

风之克罗诺亚 2

~被遗忘的救世主~

超精彩的 NAMCO 招牌动作游戏续集的最新情报终于公布了！玩过前作的 PS 玩家们当然不能错过。本身的出色程度不容置疑，加上 PS2 性能上的飞跃，必定令玩家难以抗拒其的魅力。风林强烈推荐玩家对游戏进行深入体会，感动……

PS2	厂商:NAMCO	类型:ACT
	发售日:2001 年 3 月预定	

责编/风林

充满乐趣的游戏让你深深溶入童话一般的世界，画面、音乐、角色都是你不能错过的。



前作的销量达到了近二十万份，是相当令人惊讶的。游戏中的 CG 令当时的风林目瞪口呆，实在是体现了 NAMCO 的实力。而随着游戏越是深入，风林越是感动，直到打穿。最后，可以肯定，这是一部超凡的动作游戏！

经过 3 年的岁月，“风 2”终于来了！

在活用了 PS2 的性能，采用了更多的多边形描绘的视觉效果和崭新的游戏内容后，续集的表现已是焕然一新。本作不仅延袭了前作的基本系统，而且出现了“视点跟踪变化”及更多的角色表情等等强化，实在令老玩家惊讶不已！

多变的视点，有别于前作的感觉！

前作中，游戏的视点基本上是不变的，只有特殊的场面中才会有“追尾视点 ”的出现（如坐轨车），不过仍是使玩家感到无比的兴奋。游戏中的地形变化很多，视点取的恰到好处，完全突出了在场景方面的需要，尽管并非是纯三维的动作，但是却给人以“多视点”的错觉。普通人初看会觉的“复杂”，亲自试玩才知其在系统上的简单（透着深奥）。

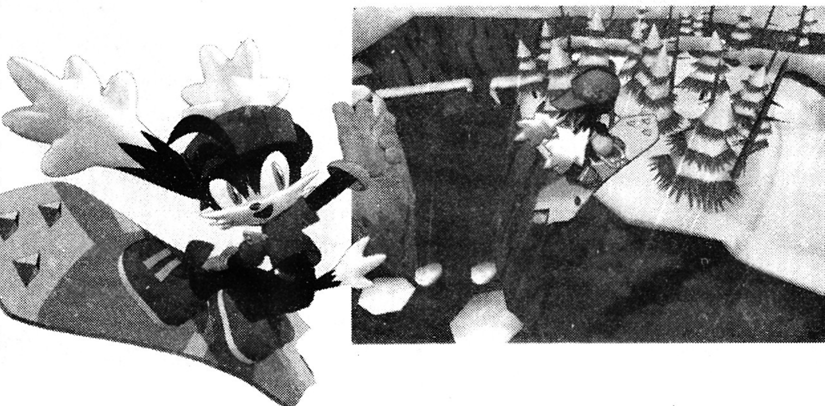
新一集中，视点的变化将更为明显多变，NAMCO“完全”发挥了 PS2 在硬件上的进化，彻底与一代“决裂”，将带给人以全新的视觉冲击。这也是风林有意购买 PS2 的理由之一（笑）。



↑游戏的视点变化多端，眼花缭乱，PS2 的机能加 NAMCO 的实力就是品质的保证！这个镜头已经表现出了游戏中所要呈现给玩家的那种感觉……

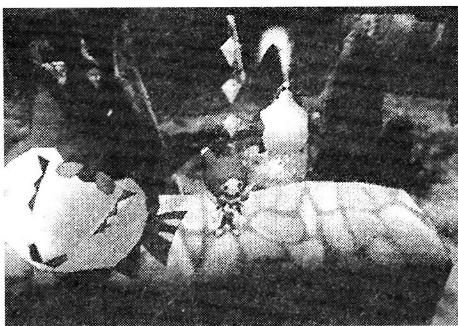
活用各种动作，熟悉克罗诺亚的各种技巧是关键！

尽管画面是多边形制作的，但这并不代表游戏中需要复杂的操作。仍旧是与前作一样的十字键加两个功能键即可。一如前作一样的简单明了，比如克罗诺亚的大耳朵浮空技术在本作中仍然保留哟！



→非常帅气的主角，本作中已经成长了，不知声优的表现是否能够像前作中那样出色（尽管是听不懂的『外星话』）。

看到左边的图，方知画面的出色程度，尽管天师常“教导”我要以亲眼见到为评论的依据，但是这些公布的画面还是令风林“手舞足蹈”，难以抑制心中的兴奋。相信本作推出后，我们将知道 PS2 到底是不是如我们想象的那样出色（风林心中暗自发誓：买……）。



→游戏中有天气的设定，比如下雨，再配以撼动人心的音效，怎会让人不陶醉其中呢？出色的画面仅仅是本作的一方面，我们更多的应该关注本作在剧情方面的造诣，这可是制作人指定要注意的哟！

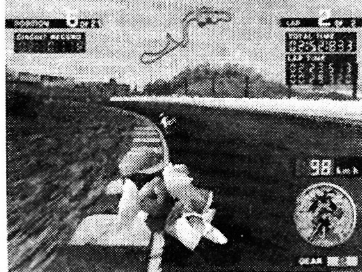
剧情很重要，游戏中的小细节应给予关注！

如前作一样，本作也会有如演话剧一般的情节发展出现，被称为DISP系统，当出现对话框后，就会有重要的情报出现，而且配合出色的画面，将游戏中剧情演绎得非常动人，绝对无法抗拒之。

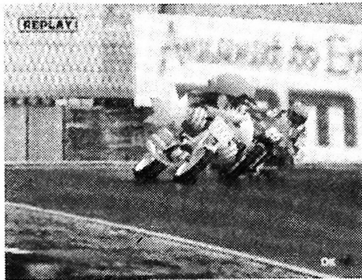
另外，游戏中的解迷要素仍然很多，常常令玩家"无所适从"。所以，玩家一定要不放过任何一个小细节，不然，后悔在所难免了(一代中的"救人出隐藏关"就让风林打了几遍，相信许多玩家也必定为此挠头过)。

不可思议！友情客串！？

这组图片是在NAMCO前一段时间推出的"MOTO GP"中出现的画面，我们的克罗诺亚以隐藏人的身份登场。看来，NAMCO已经把他作为公司的形象代表了（小精灵人气当然更高一些），看他在照片中的那对大扇风耳，会不会影响到后面赛手的视线呢？



←↓不知道会不会抢去其他赛手的风头，看画面似乎很Q！









←主角与罗罗在雪山中，由于移动困难，只能选择滑雪板。

←↑发生了事件，主角有的忙了。

风林的大预言

这是风林极为期待的游戏，对于游戏的质量毫不怀疑，相信本作一定会继承前作的优点，而且也会让玩家眼前一亮，成为年初难得的清新之作。

预计销量：18万份。

发售前一定要听听制作人的想法，下面就是小林先生的访谈。

——首先请谈谈此作的制作概念。

小林："风之克罗诺亚2"的开发是从"活用PS2之硬件性能，制作出充满新奇的动作游戏"这种理念开始。我们希望开发一个利用新机能——"全方位摄影角度"来捕捉克罗诺亚非常帅气的动作，令玩家操作克罗诺亚时不会有中断的感觉，而不是仅仅展现动作的演示镜头。制作这种动作部分和故事部分巧妙融合的"强调情节的动作游戏"，可说是此作的制作目标。

——制作中有没有什么值得玩家注意的地方？

小林：值得注意的地方有很多……譬如说，这次的克罗诺亚已经不是前作中的少年，经过成长变为青年。不仅身高增长，连声音也比前作更有气魄。而且，游戏整体的气氛也配合克罗诺亚诺的成长历程，故事发展由此展开。

——本作的故事跟前作有关吗？

小林：嗯，关于故事跟前作的关系……只有自己玩玩看才知道(笑)。在此只能告诉大家，这次的内容是朝着"未曾接触过'风之克罗诺亚'故事与游戏的人，也能完全融入其中"的想法来进行制作的，不论是"风之克罗诺亚"的初学者还是老手，都能从中获得乐趣。

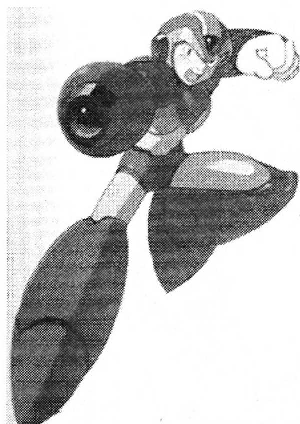
——有没有像前作那样采用穿版后的隐藏要素呢？

小林：当然有。虽然目前还不能透露其详细内容，但可以保证的是，在玩家打穿游戏后，游戏仍然会有许多新的要素出现，绝对不会令玩家玩后就觉得没意思了。

——请向期待此作的玩家说句话。

小林：尽管本作就要发售了，但是仍要说……(笑)本作虽然用PS2这个很强的硬件进行开发，但是却遇到了不少问题，即使这样我们也绝不会偷工减料、轻易放弃。由于展开制作的时间很紧张，所以工作人员都很拼命。我们会以这种劲头让"风之克罗诺亚2"如期且完美地呈现在大家面前，敬请期待。









洛克人 EXE

GBA | 厂商:CAPCOM | 类型:RPG | 发售日:2001年3月21日

在 GBA 上登场的洛克人，其实是在网络世界中的一个网络领航员。虽然与以前的情节不太一样，但洛克人依然是守护世界的正义使者，一起期待他的奋战吧！

责编/黄金莱因

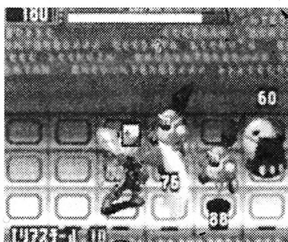
故事发生在广阔的网络世界

故事是发生在网路恐怖集团 **WWW** 制造校园冲击事件后的某天。这一天是地下铁的通车日。主人公—光热斗决定在放学后，前往科学省的研究室，向爸爸拿洛克人（ロックマン）的新零件。不过，地下铁一通车就因落石事故而堵塞……乘客不断质问站员，车站陷入险恶的气氛中。获知“地下铁的保安程式受到外部操作干扰”的光热斗，将救世主—洛克人送到网路世界，在广大的网路世界展开探索……



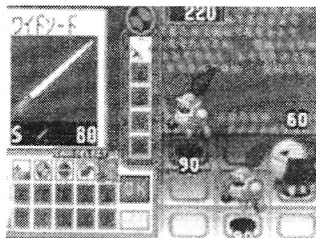
↑本作由于采用了 **RPG** 的游戏类型，所以在各个城市中展开调查是必不可少的！

揭开事故的真相是洛克人此次冒险的任务

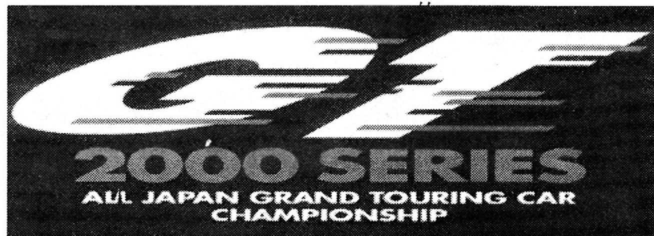


→在战斗时洛克人要战胜数量众多的敌人就必须运用强力的特技来攻击对手，否则离失败就不远了。

安装在随身终端机中的洛克人，在电脑世界中战斗正是他的使命。而本作的战斗是以标准的回合指令形式展开的，并且还加上战略要素所构成的新型态战斗。此外由于借助 **GBA** 的强大机能，使得画面极其华丽，战斗系统绝对是非常值得期待的。



←由于是 **RPG** 游戏所以各种武器道具是必不可少的，要装备强力的道具才能胜利过关。



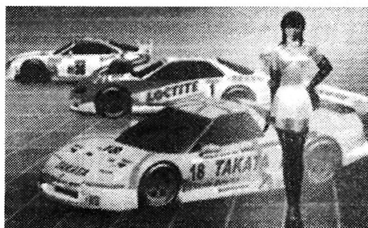
全日本 GT 赛车

GBA | 厂商:KEMCO | 类型:RAC | 发售日:2001年3月21日

在掌机上也可以体验逼真的次世代正统赛车的梦想终于借助 GBA 的超强机能得以实现。并且是大名鼎鼎的 GT 赛车！怎么样？动心了吧！下面就来为大家详细介绍！

赛车皇后为你加油！！

使用改造过的 **GT** 赛车来进行比赛的全日本 **GT** 选手权，是全日本唯一的 **GT** 赛车比赛。如今在 **GBA** 上将其游戏化了。在主要游戏模式中，玩家必须先以 **GT300** 的车手身份参加预赛，并且要不断得到奖金来改造你的赛车。最终目的则是赢得 **GT500** 等级的冠军。虽然只是掌机游戏，但是却连车子甩尾的动作都表现的极其逼真。并可进行最大四人的通信对战，乐趣大增。此外，本作还凭借 **GBA** 的机能增加了一段开场 **CG** 动画。当然，赛车皇后也会有十分生动的表现！喜欢她的玩家可不能错过呀！！

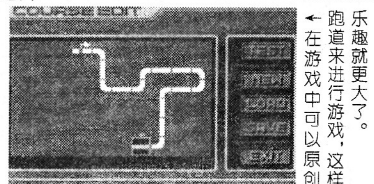


←→看到这种 **CG** 动画你会相信是掌机的画面么？**GBA** 虽未发售好象已经胜利了，这就是任天堂的实力。

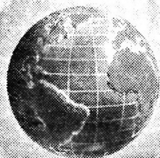




→游戏画面的质量是超乎想象的，可以使人更为投入到游戏之中！



←在游戏中可以原创跑道来进行游戏，这样乐趣就更大了。





游戏研究所

大航海时代Ⅳ
——全角色破关

近来接到很多询问关于《大航海时代Ⅳ》如何过关和收集各大洋霸者之证的信件，现在特刊登出全部角色的霸者之证的收集方法，望能对航海迷们有所帮助！



PS 厂商：KOEI 类型：SLG 发售日：99.12

文/王亮 责编/WP

拉斐尔 霸者之证获取方法大揭密

海域	北海	
过程及条件	势力值最大时，寄港阿姆斯特丹（アムステルダム），莉露要求结盟并赠与。	将"红色のヒ一玉"赠与伦敦（ロソドソ）酒店小组，或接受基尔特店（ギルド）委托非州找人任务后，反复进出基尔特城门及港口，揭发遗迹管理祭司野心后，城门内搜索。
谜の小物	红色の染料	古びた羊皮纸
霸证地图	ターレスの纸地图	
霸者之证	狩猎神ウルの弓矢	

海域	地中海	
过程及条件	消灭西班牙、土耳其、ハイムテイカ一家等敌势力，势力值最大时，寄港缴获。	伊斯坦布尔（イスタソブール）基尔特店老板儿子生病，委托买药。在东亚杭州买来"华佗の汉方药"治好病后，进城门搜索。
谜の小物	模样入りの布	真钥のラソコ
霸证地图	クしオブロスの布地图	
霸者之证	カソじヤスの冠	

海域	印度洋	
过程及条件	与ウシテイーソ结盟后，在加尔哥达（カルカシタ）总督府获取。或消灭ウッテイーソ后，寄港缴获。	将"陶器のイヤリソク"赠与巴士拉（バステ）港酒吧小组，开城门后，购买乳香，带上"千夜一夜物语"书，由阿尔在城门内使用获取。（书不能装备，否则无效）。
谜の小物	枯れなじハスの叶	クシヤナ离の大血
霸证地图	ソロソの叶地图	
霸者之证	リグーヴュータ	

海域	非洲	
过程及条件	在圣乔治港（サソーヅヨルヅユ）酒店或基尔特店得到海盗信息，出港与海盗决战，缴获"高丽青磁の香炉"，交给酒吧小组，进城门搜索。	消灭ユスビノサ商会后，寄港缴获。
谜の小物	谜の石版上部	谜の石版下部
霸证地图	ベリアソドロスの石地图	
霸者之证	アクスム王の金印	

由于为了保持游戏的游戏性，所以在这里就不把各霸者之证的具体位置登出了。但只要玩家对各个地区的地图仔细观看就可以找到和霸者地图上所标的地形一样的地方了（可不是偷懒啊）！

大航海時代Ⅳ PORTO ESTADO ポルトエシュタード

海域	东南亚	
过程及条件	消灭クーソ攻势力，东南亚势力值最大时，寄港缴获。	印度洋某港广场有人出售"ツヤクリタラー"书，买下后送给麻六甲港（マラッカ）酒店小姐，进城门后遗迹管理祭司验证印度洋霸者之证后送予。
谜の小物	乳液の入つた壶	古代王国の货币
霸证地图	ビアスの货币地图	
霸者之证	クデイリの永久なる护符	

海域	东亚	
过程及条件	接受李华梅委托消灭倭寇クルシム家寄港杭州，李华梅赠送。	在北海斯德哥尔摩（ストッタホルム）港购买"细雪のろーブ"，送给大坂酒店小姐，购买"ワイソ"和"サラサ"交给小姐，进城门向遗迹长老探知信息，到东165经北纬60补给港获取。
谜の小物	竹细ユの组立绘图	唐代の竹细ユ
霸证地图	ケイロソの竹地图	
霸者之证	始皇帝の长信宫灯	

海域	新大陆	
过程及条件	消灭ユスカソテ军后，势力值最大时，寄港缴获。	在哈瓦那港基尔特店获知信息，前往广场，有人委托寻找"ナラロッのクナイフ"刀，向酒店小姐打探经纬度并得到后（不装备）再到广场，进城门搜索。
谜の小物	太阳纹の鞘	仪式用の小刀
霸证地图	ビッタコスの刃地图	
霸者之证	水晶のどくう	



新建港口

港口名称：ペソサコラ

法国移民在北美建立的港口，主角碰见少女见尔罗特，一见钟情，应邀送去木材等建筑材料，帮助港口建设，两人关系日渐亲密。

——未完待续——

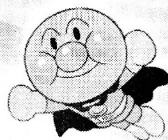
需要注意的几点：

一、"超阻击"战斗： 战斗中，如果出现"超阻击"，可以一击必胜。配备望远镜、星光天球仪和银河星图（在印度洋和东南亚寻得）给"见张"航海士（航海士的观察力，命中率最高），同时旗舰甲板改造成尖刺状，可以显著提高"超阻击"的概率。

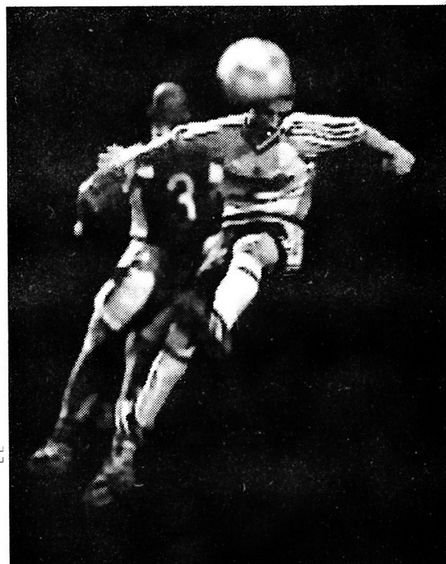
二、交易品流引事件： 主角生日那天寄港大城市，会出现交易品流引事件。例如：接斐尔生日为3月5日，如果寄港里斯本，会造成香料流引。李华梅生日为6月7日，寄港雅典造成红宝石流引。有兴趣者不妨一试。

三、印度女海盗： 印度女海贼阿翠莎是纠缠主角不放的强盗，不管打多少次她都不会消失。如果您先取到"血涂のウれたツヤムツール"刀，在酒馆会发生与她见面的事件，临走时她留下一句话："海上再见"。此时再与她交战，就会击败她并收归己用。

四、大坂： 军事力量最高时，会出现"铁甲船"虽然航海能力弱，但战斗性能异常优秀，不管耐久度，炮击力还是白刃战，几乎无敌。在北海伦敦，阿姆斯特丹等大港，军事力量最高时，会出现"战列舰"，机动航引力，炮击力特强，特别是搭载远程炮，远距离轰击敌船，可以毫无损伤地取胜。

实况足球胜利十一人 2000
——作战心得及明星球员



文/曾威　责编/WP

PS　厂商:KONAMI　类型:SPG　发售日:2000.8

终于有机会来评论 WP 最喜欢的 WE 了(说起来好绕口),这次登出上海玩家曾威对 WE2000 的一些心得体会。希望能对广大实况足球爱好者有些启发!

一、关于进攻:

1. **晃人**:倚靠住对手绕个圈过去,对于对手的猛扑,也可以先放慢速度在对手冲上来及时将球往边上一拨。

2. **阵地战与快攻**:对于意大利和墨西哥等有技术但欠缺速度型前锋的球队,建议使用前者,进攻时可以用一人带球到前场,略加控球。等待进攻队员,但是此打法有一弱点,就是阵型过于靠前,对手打反击时,容易回防不及。快攻应用英格兰(欧文)和乌克兰(舍夫琴柯),阵型设定时将一名速度快的前锋突前,在反击时将球直传给他,直导龙门。

3. **任意球与角球**:在禁区附近罚球时,一般在人墙的旁边都有几名已方球员,可在已方球员跑出并拉开空档时,传给这个队员,让此队员立刻转身至禁区打一角度,成功率达 80%以上,在罚角球时,可传至前点,由前点的一名队员绕到对方第一防守队员之前,将球顶入。如果传中路的话,可以等已方队员拉开空档再传,也可靠后插上球员将球顶入,但是需设战术——临时阵型,按 L2 使用,关于阵型后面会提到。

4. **单刀球**:在一对一时,对方一般都会让门将出击。这时可选择过 or 射,当时假动作射门也十分有效,射门时应选择左右两个下角,力量不宜过大。

三、攻防的应用:

1. **传球和断球**:传球应多用短传,少用横传(地面),以免被断;在对手传球时,如果对手的接应球员在本方球员之前,可以按 L1 操作此队员,再按 R1 上前断球。

2. **大范围转移**:顾名思义,在一边球员较多时,为打开局面,应按○和方向键大脚转移至另一边,充分利用场上宽度。

3. **漏球**:在己方队员传短传时,按住 R1 不放即可,可以给对手一个出乎意料,在直传时,同方向,接应球员在接球的瞬间按下□,会大步趟球。

二、关于防守:

1. **断球**:正面可使用 X 直接断球,侧方应用○铲球,但当对手快攻,防守队员不足时,应于对方控球队员保持一个半身位左右与其周旋。用自己的判断来分析对手会过人还是传球。

2. **卡位**:大多在边路防守时使用,此时如两人并列跑,则要看(Boor Balance)的指数,如果速度上,比对手快的话,可跑到带球队员的斜前方将球断下。

3. **禁区内的防守**:重点是对付二过一,本作的二过一实用性极强,二过一成功后直接射门十有八九会进。所以要在球传至射门球员之前,先将球路封死,然后断球,若此时对方球员较多,可直接将球开出。在防高球时,一般己方队员会占得先机,用 X 即可将球顶出。但对手若是高手,则无用,应先判断球的落点,再使用绕前头顶,矮个球员在非禁区抢头球时,可直接抢第 2 落点。

四、关于阵型:

其实每只球队一开始的原始阵型是最好的(WP:非常正确!),当然,有些玩家可以根据自己的喜好来做一下改变。下面是几种阵型的特点。

4-5-1:进攻时过于依靠突前前锋,要注意队员的后插上。

4-4-2:A 套攻守较为平衡,B 套的三条线衔接不行。

4-3-3:偏重于进攻,中场球员要有强大的组织能力和吊动能力,中锋要回撤拿球,以便为另两位边锋传球制造机会。

3-6-1:B 套尚为可行,A 套一旦被打长传冲吊,后患无穷,应设置 3 个高大后卫。

3-5-2:攻守十分平衡,要注意中后场的衔接组织,后腰的个人能力要求很高。

3-4-3:A 套后场一片空虚,B 套三条线严重脱节。

5-4-1:防守上简直无懈可击,适用于防守战。

5-3-2:中场的脱节使得这个阵型可用性不是很强。



十大前锋

锋线球员的任务就是摧城拔寨，想要赢球多半就是靠他们了。

罗纳尔多：速度、脚法、身体都十分出色，有极强的个人作战能力，不愧为“外星人”。

舍夫琴柯：同罗纳尔多不相上下，有极强的单兵作战能力，没有他的乌克兰队，整体实力会下降不少。

巴蒂斯图塔：脚法极其出众，在禁区内威力无穷。

比尔霍夫： 1.91 米的身高加上高超的头球技术使不少强队的后卫闻风丧胆。

萨拉斯：突破能力强，有速度，有爆发力，双萨组合果然名不虚传。

皮耶罗：机会型前锋，有相当好的脚法，可惜美中不足的是欠缺速度。

菲戈：2000 年的世界足球先生，不用多说了吧！

欧文：速度 19，身高 1.75 米，头球很好的天才少年。

克鲁伊维特：强壮的身体，出色的脚法，是橙色军团必不可少的锋线杀手。

费尔南德斯：脚法出色且身体灵活的墨西哥前锋，金色的长发很好认。

> WP：在前锋人选中，我最欣赏的组合是肯佩斯～马辛加。肯佩斯可说是本作中综合素质最强的角色，虽然速度不是 9，但其实用效果却大大超过了其它前锋；马辛加以其 8 的速度，1.90 米以上的身高和近似于全红的数值位居高中锋之首，能与其相提并论的为数不多。此外我还比较看中弗勒(挪威)、马凯(荷兰)鲁诺·戈麦斯(葡萄牙)。

五大门将

守门员是一支球队最后一道关口，他们的表现直接关系到球队的成与败。

奇拉维特：反应很快，身体强壮，任意球也有相当的功底。

巴特兹：在 98 世界杯上的表现是大家有目共睹的，这点，可以用实践来证明。

卡恩：德意志的老门将，他的状态一直很稳定。

拜亚：近期他在欧洲赛场的表现足以证明一切。

坎波斯：花蝴蝶的反应是所有门将最好的，可惜的是身高不够，若是在对方罚任意球时……

> 以上就是曾威玩友对实况 2000 的一些心得和他(她)心目中的最佳球员。可能有的实况高手会有自己不同的意见，希望大家能够来信，把你玩实况系列的心得体会告诉我和广大实况玩家，毕竟这款游戏的乐趣就在于每个玩家在玩它的时候都会有自己的一套理论和战术，有自己所喜欢的球员。好了！让我们一起在这足球的世界里自由的驰骋吧！GOAL～～～～～～～

十大中场

好的中场球员是一支球队的灵魂，攻防的协调是他们的首要任务。

齐达内：组织能力极强，身体条件出众，又有相当的任意球功底，客串前锋也没问题。

里瓦尔多：这位 99 年世界足球先生所效力的巴赛罗那之所以有今天也许有一半要归功于他。

贝克汉姆：作为万人迷的他无论任意球和长传球都是名副其实的。

哈吉(摩洛哥)：这位老将的实力相信大家在 98’世界杯上已经见识过了。

鲁依·科斯塔：葡萄牙的另一位优秀球员，传球能力极其出色的他，能否与菲戈创造出奇迹呢？

博班：他的脚法和传球给克罗地亚带来了 98’世界杯的辉煌。

马拉多纳：这位能够左右开弓的老将至今还是无人能敌。

吉格斯：加速度 19 的能力，使得这位球员有了撕开对手防守的能力。

齐格：德国脚法和意识最出色的球员之一。

斯坦科维奇：作风硬朗的南斯拉夫中场，是技术与意识的完美结合体。

> WP：对于中场球员来说，他们的作用在本作中可谓是举足轻重了，良好的中场布置可使你立于不败之地。此外很感谢你把哈吉列入你的这个十大名单，我可是他的 FANS，对了，还有扎霍维奇！

十大后卫

后卫在场上起的作用是举足轻重的，他们担负着防守的重要职责。

德赛利：良好的身体条件，头球技能突出，使得他所在的法国队后防线可谓是固若金汤。

罗贝托·卡洛斯：速度非常之快，擅长助攻。其外脚背任意球更是了得。

斯塔姆：荷兰队的防守中坚，身体魄悟的他，作风更是硬朗。

马尔蒂尼：身为意大利队长，担负着防守重任，卡位意识强。

米哈依洛维奇：南斯拉夫的任意球靠的就是他。

图拉姆：一位能攻能守，技术和身体兼备的好球员。

阿莫卡奇：速度之快使得他的助攻和卡努的头球，成了尼日利亚的杀手锏。(此人在本作中没有，可以用 WE4 的资料在能力上加 10 便可，在本作的实况名发音中有他的名字)。

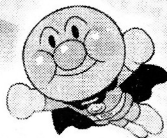
卡福：同样是来自巴西的助攻型后卫，他的脚法非常出色。

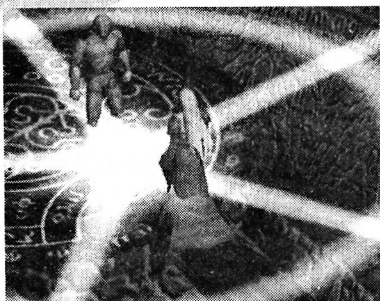
马特乌斯：德国足坛的一棵长青树，他的存在使德国的后防线更加完美。

希耶罗：身体和防守意识十分地强，是一名不错的球员。



游戏研究所





罗德岛战记——邪神降临

《罗德岛战记》是大受欢迎的动画名作，不过此作与动画相去甚远。相信第一个看到它的人都会想起PC上的《暗黑破坏神》。本作难度偏高，很具挑战性。

文/王梓　责编/WP

DC　厂商：角川书店　类型：A·RPG　发售日：2000.6.19

基本要点

1．游戏流程不难，当你有麻烦时，只要去问一下ゴブリソ砦的贤者ウォード，即可知道答案。

2．游戏中没有钱的概念，取而代之的是“矿石”。其来源主要是开采矿产，这需要用到道具“铁镐”。另外有时打倒敌人也会出现矿石。

3．千万别被敌人围攻，否则就算你能力再强也只有等死的份。

终极武具

在最后决战的地方，有四根神柱。砍碎柱旁的岩石，就会出现一群敌人。将其统领消灭后便会出现一件终极武具。但是这些敌人非常厉害，又占据地利，更要命的是必须一口气取得全部的四件武具才行，中途无法存档，无法使用传送魔法，难度远胜于掉最终Boss。

传说中的圣剑

当你有1万块矿石后去找打铁师傅，选第二项“特注品”，即可获得圣剑オリエソタルソード。此剑攻击力不高但速度为S，且极易使出会心一击，会心一击攻击力也极强，可称为游戏中最好的剑。

妖魔の巢

游戏中有30个“妖魔の巢”，干掉其中的Boss，便可取得“妖魔之证”，其作用为到ダークエルフの集落和一位老人交换道具。进入妖魔の巢要用道具“解封の卷物”，在早期这种道具极为珍贵。不过后来可以向这位老人换到可无限使用的“解封の本”，这就不用愁了。在取得“妖魔之证”的同时还可以习得古代语，有时还有珍贵的道具及大量矿产，故一定要尽量多攻下些“妖魔の巢”。其中位于マーモ中央沙漠的“妖魔の巢サンドワーム”是最佳练级之处。



龙之武具

当游戏推进到在“ナーイの巢穴”见过邪龙ナース后，便可以去取得四件龙之武具。共中龙之盾在マーモ南西遗迹群右下方，龙之兜在マーモ中央沙漠的正中央，龙之铠在“天空の遗迹”，龙之剑在マーモ北东湿地东部的三角洲上。注意“天空遗迹”的入口在“ファラソスの丘”，解开封印后进入“妖魔の巢——暗黑神宫”干掉其中的敌人，入口便会出现。

“打铁”系统

当游戏进程推进到在ゴブリソ砦战胜Boss后，便可以找右上房子中的老人改造武具，俗称“打铁”。在本作中，主人公能力的提升主要就是靠“打铁”。所谓“打铁”，实际上就是在魔法武具的空格中写入古代语，依据古代语的内容角色能力值便会相应上升。“打铁”需要消费矿石，而且每一条古代语均有一定的合成次数限制，次数越高，所费的矿石越多。古代语可分为三类：一是基本能力值上升，二是武具性能值上升，三是特殊能力。特殊能力无法合成但却可以写入武具。每次合成后写入武具，便可拥有此项特殊能力。注意只有先用REFINE指令解体后的武具，才能用DUPLICATE项自由复制，或者由魔法武具通过TRANSFORM项变为其它的形状。建议先提升STR，再提升铣的ARMER(アーマー)。

最强的敌人

游戏中最强的敌人是“ナースの巢穴”中的邪龙ナース，当你对其攻击两次后，它就会开始疯狂的攻击。ナース的攻防高得吓人，被其一击致死实属常见。不过战斗中可以传送，大家好好把握吧！

通关之后的秘密

通关之后可以存盘，读取后回到ゴブリソ砦，此时贤者ウォード不见了，出现了一个传送装置，进入后就可以与超强的敌人作战了。由于这些敌人实在太强大了，本人又不爱用金手指，所以本人也不清楚消灭这些敌人后有什么结果，有兴趣的玩家可以自己试试看。

●第一次见 ES DRC4 倍显像的 SONY 电视就呆了。比我家 8900 买的松下强 N 倍。从此深信家电必索尼。(北京石景山海特花园 胡子鹏)/天:惊呆了!?…… ●游戏生涯感想:我买 DC 了!(四川成都严立勋)/天:买 DC 了!?…… ●你们终于登了我的一句话,我都感动得哭了……(北京大学 王征)/天:哭了!?……

天津 夏尔米

KOF2000 连续技

这是我第一次给贵刊写信，因为写的比较辛苦，所以希望无论刊登与否,都能给我一个回音(拜托)。

KOF2000 已推出数月，它精彩的画面表现让人叹为观止，连技的丰富也远非前作可比，下面我就把一些精彩连技奉献给大家。(顺便问一下,哪些栏目有稿费?)

●KYO:特殊技奈落落(逆向))〉↓A〉C〉毒咬〉罪咏〉罚咏(版边可接七拾五式·改)

本作此人轻"烁铁"后可接超必"百八拾二式"(无须 CM),因此有跳 C〉站 C〉七五式·改(D 键)〉轻烁铁〉百八拾二式

敌方若在版边还可在轻烁铁后以荒咬启动连技。他配合东丈可做出无限连:跳 C〉C〉重七十五式·攻〉RED 踢〉呼东丈〉C〉七十五式·改……×N

●庵:百合折〉C〉梦弹一段〉呼京〉八稚女〉京击中〉八稚女(Max 不可)



●K':此人大幅 POW↑,跳 D〉C(2HIT)〉连锁驱动(绝对可接)

如果能量够,可 C〉→A〉热动〉呼金得藩〉热动……(一击必杀)

●MAXIMA:敌版边跳 D〉C(1HIT)·〉→A〉↓↙←A〉呼红丸〉↘C〉↘C〉超重击

●VANESSA:十分无赖,远 C 可接↓←A〉远 C〉↓←A×N

近 C〉→A〉←↓→A〉呼 K'×N

●雷蒙:敌版边 ,C〉↘B〉↓←C〉前冲 C〉↘B〉↓←C 呼克拉克〉前冲 C〉↘B〉↓←C〉冲 A〉↓A〉→↓←→↓←A

●红丸:敌版边,跳 D〉D〉雷刃拳〉呼金得藩〉(居合蹴〉金得藩)×N)〉雷光拳(一击必杀)

CM 下,敌版边,跳 D(逆向)〉↓B×3)→B〉重真空片手驹〉呼矢吹〉跳 D〉↓B×2〉→B〉雷刃拳〉雷光拳

●矢吹:跳 C〉↓B〉花研〉鬼烧未完成〉呼红丸〉风磷〉胧车

●塞斯:敌版边 C〉→B→→A〉弓月〉呼七枷社〉C〉→B〉→A〉入身滩月〉→A〉呼社〉双掌升阳

●LIN:CM 下,跳 C〉↓B×N

●特瑞:敌版边,跳 C〉C〉→A 呼克拉克〉前冲 C〉→A 多重喷泉(Max 会有大破绽)

●安迪:敌版边,跳 C〉C〉→B〉幻影不知火〉呼 KING〉KING 未将敌人打飞前 C〉轻升龙弹〉超裂破弹

●东丈:跳 C〉C〉→B〉↓←B〉呼山崎〉死亡龙卷风

●玛丽:跳 D〉C(1HIT)〉→A〉垂直之箭〉掠夺〉呼雷蒙〉C(1HIT)〉→A〉→↓←→↓←B

●良:他的 C 后可接乱舞,且恢复了'96 中的跳 C〉站 C〉↓→A,特殊打击者也很好用,跳 D〉C〉轻虎炮〉呼雾岛〉天地霸王拳

●罗伯特:敌版边,跳 C〉↓C〉重飞燕旋风脚〉呼 KING〉九头龙闪〉KING 击中对手〉九头龙闪

●琢磨:跳 D/C〉→A〉重虎煌拳〉呼凡尼莎〉C〉→A〉乱舞

●KING:跳 D〉近 D〉↓←A〉呼凡尼莎〉冲↓B〉↓A〉沉默闪光

●莉安娜:双方相距一屏幕,耳环爆弹(B 键)1〉←储→D〉呼山崎〉↓←D〉V 字金锯

●拉尔夫:没有特殊技的他除了和东丈的无耻配合外基本没什么了

●克拉克:跳 D〉C(1HIT)〉阿根庭投〉闪光肘〉呼东丈(画线部分×N)

●WHIP:→↓←B〉前冲 B×3〉↓B〉←↓→A

●麻宫:敌版边,跳 D〉C〉连环腿〉轻凤凰箭〉呼克拉克〉C〉连环腿〉闪光 水晶波。己方若浮空则↓A×N

●拳崇:和'99 相似,但龙颚碎弱化了。

●CHIN:跳 C(2HIT)×2〉呼凡尼莎〉跳 C〉C〉重柳磷蓬莱

●包:跳↓B〉呼金得藩〉跳↓C〉呼金得藩×N〉↓←↓←A/C

●舞:己方版边,跳 D〉C〉↘B〉重龙炎舞〉呼尤莉〉水鸟之舞

CM 下,敌版边跳 D〉C〉↘B〉小夜千鸟〉龙炎舞〉呼山崎〉凤凰之舞〉龙炎舞〉超必忍蜂

●尤莉:敌版边跳 D〉↓B〉↓A〉轻飞燕旋风脚(小的有难度))呼东丈〉↓C〉百烈掌×N〉↓B〉↓A〉芯!超空牙

●香澄:前冲 C〉→A〉扇沟流×2〉呼东丈×N

●雏子:跳 D〉B/→B1~3〉B〉↘A〉合掌扭

此人最高 HITS:敌版边,跳 B〉↓B〉→B×3↓呼 CIARK〉B〉→B×3〉B〉↘A(2HIT)〉合掌扭

●KIM:跳 A(逆向)〉↓B×2〉↓A〉飞天脚〉凤凰脚

↓B×2〉↓A〉→A〉呼塞斯〉凤凰脚〉塞斯击中〉飞翔脚〉凤凰脚

●陈:己版边,吹飞后呼塞斯〉压杀〉塞斯击中〉压杀

敌版边,跳 B〉呼 NEO & GEO〉B〉大破坏投〉铁球大暴走 1 收招后(立 B 成超重击时))压杀(DOWN 攻击)

●蔡:敌近版边,呼金得藩〉真!超绝龙拳真空斩×N

CM 下,敌版边,跳 C〉↓C〉→B〉B〉→B〉跳 C〉重飞翔脚〉呼山崎〉飞翔空裂斩〉方向转换→×2〉↓→↓→C

●全勋:敌版边,跳 D〉↓B×3〉↓A〉重空沙尘〉呼拳崇〉跳↓B×N〉天舞脚

就写到这吧!这可全是我的心血呀!金得藩就是陈特殊打击者里那个轻佻的家伙。









←刃武鹰——乃莎木 2 的天王之一?而凉和他从工地儿脚手架上摔下……

●DC 虽然要在 3 月停产 DC,并且退出硬件市场转为软件商,但我相信广大世嘉迷、电玩迷还会继续支持她的。DC 生的伟大,死的光荣!请广大 DC 玩家节哀顺便!奏国际歌全体默哀三分钟!这才刚开始呢!好戏还在后头!世嘉要横扫业界啦!MD 万岁!SS 万岁!DC 万岁!SEGA 万岁!TV GAME 万岁!!DREAMCAST 永垂不朽!!!(北京西大望路 周昀)/天语:你好。你告诉我的新世界里新厦那个地下机厅不错,也不贵(全新 SEGA 原装台),我常去打 1945 和 EX、VR NBA。

●忍受着心绞痛看完中奖名单后又惊闻 DC 即将停产，我的心都被撕裂了！(湖南吉首 潘振) ●在端正"游戏"之前，玩电玩的不许分家"窝里反"！SNK 已经死了，SEGA 快要死了。中国玩家的心早就死了？(南昌市大附中 阿哲) ●莎木，名不虚传！(武汉"终于拥有 DC"了的苗哲) 游戏生涯感想●SEGA→MD→SS→DC→见了"棺材"永不"落泪"的我。(石家庄一中 张强) ●SEGA，无论你如何转型，我们永远支持你。(上海永嘉路 王秦雄)

霸王塾

小天天主持的高打乐园



俺有话要说

北京 无名氏



关于格斗游戏，俺有话要说。

游戏业发展到今天的规模，格斗游戏功不可没。

10 年前 Capcom 把一款《Street Fighters2》送入我国，一时引起了轰动，风靡全国。之后 SNK 也瞄准了市场，继《饿狼》、《龙虎拳》等力作后《拳皇 94》登陆 MVS。更以一年一弹领导了一时潮流。现下我们可以抛开 SNK 的倒闭，不去理 capcom 的《BIO》专拿《街霸》和《拳皇》这两个公司的代表系列做一下比较，应该很具代表性。

一个游戏的成功与否，跟其中的人物设定有密不可分的联系。小弟认为《街霸》系列中的人设是非常到位的。把每个格斗领域的精英用剧情拉到一起，就是所说的"异种格斗"。每个人的衣着、发型、招式都非常贴近人物的身份(也就是很容易看出是哪们派的)。但也不失人物个性。每个人必杀技都有非常贴切的名字(也许是翻译人员的功劳)，总而言之《街霸》的人物设计符合它的游戏理念，非常出色，接近完美。再来看看《拳皇》的人物吧。其实应该说是 SNK 的人物，因为大多不是原创。应该说每个人物都衣着光鲜个性十足，也许 SNK 就是凭借这样的人物吸引了大批时尚男女的加入。《拳皇》人物大多用的是一些"XX 流""XX 家族""XX 之力"的原创格斗技。必杀技名跟人物一样，非常华丽，但听起来不觉有些头疼。作为一个人物格斗游戏，《拳皇》的人物造形有些让人费解。不像格斗大会，倒象时装秀。试想一下，一群穿着奇装异服的酷哥靓女在大街上比式武艺，难以想象。好像 SNK 试图，举一张八神的靓照对大家说："真正的格斗家应该是这样。"

人物的平衡度。两作都差强人意，这正是 2D 格斗游戏统一弊病(也是 3D 格斗的优势之一)。只是不知《拳皇》为何在后来取消了，"强制性整队出战"的系统，本来这样能很好地平衡人物使用率。

下面是最重要的操作感和游戏性。我已经听到 SNK 的 Fans 在笑了"这正是《KOF》的魅力之所在"。我想其中所说的"魅力"一定是指《拳皇》中精彩的连续技吧。好！看看《电软》中的《格斗天地》每期都登出一些《KOF》中的连续技，今天一个"补遗"明天一个"完全"后天又一个"终结"但好像永远无法终结。总有人热衷于此，每当发现一个连续技总有一大批人去练了。人们已把连技当作此作的最终目的而并非看作通关用的"工具"。试问，这样还有何游戏性可言？众所周知，KOF》系列的招式硬直本来就很短，而且大部分都可通过指令中断，所以容易形成连续技，使人产生一种快感，而忽略了节奏感。所以说很难随手而发，只有客意的去连击，使游戏的流畅度大打折扣(天语好一个"随手而发")。而《街霸》中的连续技，虽然自由度低，连击很少。但节奏感强，而且简单作到了随手而发，所有连续技都是经过设计者精心设计的，所以非常实用。相比之下《KOF》中的连技倒像游戏设计时遗留的 BUG，否则怎么会在 97 里能使而 98 里却连不上了呢？本来像无限连击这种东东，是应该在格斗游戏中出现的吗？

如果说《KOF》中连技的自由度高。我们就谈一谈两款游戏对战中的"自由度"1P VS 2P 恐怕是格斗游戏中最有游戏性的模式。从这个模式中更能体现《街霸》的游戏性高于《KOF》。在《街霸》中如果你对必杀技不是很熟，你完全可利用反射神经比别人快和熟练的掌握游戏节奏，单用跳站，蹲三段重腿把高手作掉。如果你用"肯"别人硬磕连输数局，那你换上一个防守形的蓄力选手一定有意想不到的结果。那是因为你反应速度没有人家快，但你却可以用蓄力选手放慢速度，带乱他的节奏。也就是说在对战中，你一定要先了解他的打法，掌握他的节奏。谁能带动政防的节奏，谁就赢了一半。《KOF》中只要你的技术比别人好，那你一定战胜。这就是我所说的"自由度"高低，这样一来，对《街霸》时你的对手就是坐在你身边好友、同学、陌生人。而《KOF》中你的对手永远是比最高难度还在厉害的八神或草雉。相对《KOF》中对技术和熟练成度的要求《街霸》更注重人的特点、意识，及节奏感。所以人们玩街霸的人不会用"厉害"形容高手，只会说"这小子真不好对付"。

以上说了那么多，并非指《KOF》有多差，而是对现在国人崇尚她而屏弃《街霸》的现象表示不解，有感而发罢了，见谅见谅！(天语：请无名氏打电话过来将通信地址留下)



画家应注重对眼神进行描绘，怎能一味追求角色光鲜的外表呢？(笑)

射手 3 建模无数方达五百万基板性能

VF4 双人对战即达秒间壹千万特效全开

铃木裕大师郑重指出，"VF4 POWERED BY NAOMI2" 拥有 1000 万 PPS 级画面效果。下图三位沧桑勇者拥有如炬的目光，那传神的样子，在游戏里将不会有任何变化。而角色面部刻划则使用了在莎木中得到的技术。沙、雪等场地，勇者一招打出，脚印的深浅将真实反应出他们的力道和劲道。大师强调，本作光源的超 IN 表现"无以复加"。



←这是角色在游戏中的样子，绝非 CG。

N 年前北京、福建等多位"作家级"读者也想说话，但没能说●现在我们可以一说。上面文章与其他人的比起来，论点惊人相似唯独有欠"华丽"(相差何止"甚远")。伤害度必小，却反而准予刊登。 稿费问题●虽然寄发的时间晚了些，但都已寄出。去年 11 期格斗天书一位上海宛平南路读者写的稿子，没留地址，望来信来电通知我们。

心语●在这个混乱的时代，要分清什么是"喜欢去玩游戏"和什么是"为了玩游戏而去玩游戏"。（沪普陀桂巷新村 范恬笈） 游戏生涯感想●抽白中，喝白酒，玩白色主机。（北京双桥温泉小区 高超）
DIE HARD FAN 游涯感想●SEGA 永远的支持者。拥有主机：FC、MD、SS、N64、DC、PC。（广州荔湾吴俊贤）

→↓↘格斗天书↓↘→

承德 SODOM

活用系统，还是邪门打法？



听说玩格斗的还分正邪两派，只是至今未知究竟何为邪派。难道是打法与众不同的便称邪派？但又能如何不同呢。想不通之余，又想到了另一件事。

在本地机厅和人对打，常有人说与我对打太邪门。说我水平不咋样但运气好，和我打他总莫名其妙地出本不想出的招，中本不必中的招。就是说，他输的很不服气。我也没什么办法，我一向是这样打的，他的失误都是我故意诱发的。难道说，我是邪派？也罢，管它什么，对付那些出招漏洞小的常泡机厅的老鸟，利用系统来诱他失误实是不二之选。我就向大家介绍一下诱招的经验。（别吐，我说的可不是小破绽>强判定技那样"经典"的诱招方式）。

先介绍一下杂志不屑介绍的有用系统：

站立通常技以外的招式，都须方向与键合作完成，而配合的方式则不是方向指令与键指令同时输入完毕，键指令总是要延后一些的。其中通常投，蹲攻击，特殊技的延后时间无法察觉，必杀技略有延后，超杀则明显一些。

比如说吧，草雉京的↓↘→·A是荒咬，而↓↘→·稍等·A则只会出轻拳。但↓↘→·稍等·↓↘→·稍等·A仍可出无式。把第二次"稍等"去掉也不是荒咬，而是无式，如果没POW则会出荒咬。这点是很有用处的。一是用来构造连续技，这里不谈；二是让对手尝尝该系统的苦头，就是诱他失误。

就说'97、'98里我对付椎拳崇吧。一般地，椎拳崇爱用超球弹牵制，而此招轻的收招较快，跳起稍晚就会遭龙颚碎或天龙对空。而我通常是与其保持在较近的距离，他则不时地绕一下↓↙←并哗哗做响来诱我跳起。我却是一个后跳，且动作明显。此时他认为最佳的进攻方式是强超球弹（确实，真出了这招的话至少也得空防，还有中招的可能），而此时直接按下C键会出重拳，这点玩街霸Ⅱ时就有体会，所以他又输入了↓↙←·C。结果是一闪光，他掏出了一个包子，还没来得及吃下去，就遭到我一痛海扁。之后他只认为这很奇怪，也没当回事儿，错误照犯，永不悔改。（不知错在哪里，可怜的家伙）

还有'97中的KING，你用蹲弱踢令其蹲防后，尝试垂直跳起。若对方想前走一小步出强踢的话，又有好戏看了……

如此，多矣。

你试过（想过）让对手用疾退（←←）吃你的突进超杀吗？我可是屡屡得手呢。出超杀的时机是对手输入后然后中断的一刹，对手见你闪光，采取防御，又输入后，于是就……

实战中可这样来办。用良的话可先站弱踢令对手防御，再后退，看准对手停止输入后方向的一瞬放出超杀。（一定要先做准备，否则不易把握）

这种战术我老早就想过了，练了好久才可较好地掌握，十分有效。看上去，这种战术漏洞极多，因为对手只要采取蹲防就完全没有问题了，可实战中，匆忙间谁也不会在意那么许多，都只是傻傻地想站防了事。（有些对手怕被减血，会用AB回避，但你如用不可削减的突进超杀，他们也会中招了）

再谈谈诱招之外的东西。

一般来说，人输入指令的速度都有一个限度，即使→↓↘·拳这样简单的技巧，也有"来不及输入"这种情况发生，否则有升系招式的角色岂不无敌了！因此，我们可以利用这点来组织攻防。比如对手是坂崎良，他爱用轻脚牵制，你耐不住跳过去，他一个重虎炮就打的你没了信心。但是，他用虎炮不会总那么准吧。事实上，再老练的玩家也要防御空中攻击的，这就有一个跳起时机的问题。以前笔者是凭感觉跳，结果感觉不咋样，常吃大亏。现在明白了，对手后退咱就跳，用小跳的话他是来不及用虎炮的。你只要做好对手用蹲重拳和防御两手准备就可以了。对前者，那是重创他的好机会（匆忙而出的蹲重拳能有什么好效果！）对后者也要他由主动变被动。

还有金家藩之类蓄力要赖角色，你只要在他蓄力时间未足时施以中段攻击就可迫使他放弃蓄力。在这种情况下，对手往往不知如何是好，你跑过去用↓·B启动连续技对手基本上都吃的。

闲聊几句——国内KOF玩家多于SF玩家，但平均水平实在太低了。许多人在对战中不知如何提高自己的水平，胡乱打一通。机厅的BOSS是没入门的格斗者，那些会搓几下连招且自命高手的家伙竟都不是他对手，真是讽刺。还有一些家伙，对战时口中喋喋不休，打中人一下还这个那个地没完没了。见到这种家伙，我通常会让初学格斗的朋友去平了他。

无怪乎天师不喜KOF。（天语：请你不要对我进行人身攻击。另外你从来不写真名，这次不算，你最新来信居然还不写！）

但请忍耐一二，继续认真主持天书栏目。近期天书很次，我也忍了，看看2期3期会有什么起色。

大师的中国情结



想当年铃木裕大师前往少林寺高级拳法班学习，为了体验中国武术的真髓，大师在与其他学员比武交流时宁是不透露自己身份和学武目的，而情愿"挨打"。在即将面市的街机超级巨作"VR4 POWERED BY NAOMI2"中，中华武术必将令所有玩家眼前为之一亮。而预定今冬发售的DC超级巨作"莎木2"，虽然故事发生在香港，我们也能看不少有关"武术"的场面。

之所以我们鼎力向大家推荐莎木，不仅是因为它的画面大，发色好，音乐佳。更重要的是，这是一个和中国有着丝万缕联系的故事。我们甚至不需要看日文，只凭对白中的中国字就可以将游戏进行下去。看看右图的练功者的影子，制作者多么用心啊！



←身着黄袍年龄不等的少年习练拳法。

北京罗嘉致所有彩监狂人●请到北京中国科技馆一行。那里全是清一水的JVC专业彩监（SONY的民用型一个都没有！），什么电浆离子全有。还特大。要是用来玩的……哈哈……。同时我再次重申：我只投正版游戏！/天：胜利、日立、松下、东芝、三菱（惨！）、夏普、日电。这些二三十年代成名的公司，难道就不会造电视吗？
燕山赵旭婉约●十年生死两茫茫。那土星，自难忘。千里孤坟，无处话凄凉。纵使索尼插一腿，世嘉心，赤如金！夜梦DC忽入手，小黑屋，正通关。相顾无言，唯有泪千行。料得明年肠断处，正是这，DC坟。（双手伸向天空，抖动状，口中大嚎，"谁能比我惨"？随即倒地身亡。）

永恒传说

「攻略人行道」

NAMCO 的经典 RPG《传说》系列的第三作《永恒传说》终于在 PS 上推出了，这可能是 PS 上最后的超大作了，所以在此为众玩家做详细的介绍。

PS	厂商:NAMCO	类型:RPG
	发售日:2000.11.30	

攻略人物译名对照：リッド（利德）、**ファラ**（法拉）、**キール**（基尔）、**メルディ**（梅洛蒂）、**レイス**（雷斯）

DISC1 OPEN

一天早上，我们的主角利德按惯例去山顶的了望塔。走到半路隐约看到天空有什么异样，他感到今天和平时不太一样。来到了望塔后看到自己青梅竹马的好友法拉也在这里。呵呵，像她这女孩在这里出现还真是罕见。原来她也因为看到天空中的异样而来这里看个究竟……这时，突然从天空中落下一个不明物体，见事不妙两人分头跳下了望塔……轰的一声，了望塔被不明物体砸成了碎片。

法拉好奇的赶过去看看那个不明物体到底是什么，利德担心她有危险于是也赶过去。（按 X 键可以令主角快速行走）之后可以进行一些战斗，这次的战斗系统和前作差不多，战斗中玩家控制主角前后移动，按两下前或后可以冲刺。○键是普通攻击，如果加上方向要素会变成其他形式的攻击，X 键是使用必杀技（目前还没有修得）。另外本作敌人比较厉害，而且很结实，所以战斗中按方块键进行防御变得十分重要！善加利用会使伤害减到最小。按三角键可以使用道具和其他一些功能。另外这次引入了熟练度的概念，比如主角的斩和刺都有熟练度，这个熟练度会影响到必杀技的修得，再有就是连击数，这个数值越高，得到的经验值也就越多。

离开了望塔向右侧走，在这里可以得到一些防具和道具，并可以在这里的绿色记录点回复 HP（其实可以在这里多转转，这里有一些回复道具和一些料理用道具，并可以熟悉一下本作的战斗系统）。继续向右走，在半路看到一个可爱的生物在那里晃来晃去，好象在等什么似的……。这时利德看到法拉和一个身着异装的少女在一起，当尝试和那女孩沟通时发现完全听不懂她的语言（全是些￥#%-%*#￥%......），这时利德发现那个不明物体要爆炸，于是和大家一起离开，看到法拉没事，这才放心。当利德和那个异族少女接触时，少女身上发出了红色的光，这使主角感到很奇怪。之后众人回到边境的村庄**ラシュアン**。

在村长家村长告诉利德这个异族少女会给村子带来灾难……村长话音未落，突然从屋外闯进一名和异族少女说同样语言的大汉，显然是冲着那个少女来的。之后发生战斗，虽然敌人攻击力很强，但 HP 不怎么多，几下就可以解决。打败敌人后，村长好象想起了什么可怕的往事，认为异族少女和以前的大灾难有关……，于是让利德把女孩赶出村！这时法拉气愤地和村长说要是赶走她的话，她也跟着离开。于是利德一行人来到法拉的家……



法拉给异族少女换上了自己的衣服，并说这样就不会有人认出她来了。利德问她是否真的要离开村子，法拉说一定要找到能理解异族少女语言的人，这时她想起了少年时的玩伴：爱哭的鼻涕虫，现在的大学士基尔。之后主角也决定和法拉一起旅行。众人向“学问之町**ミンズ**”出发。其实在出村之前可以好好转转，仔细调查一下坛坛罐罐可以得到不少好东西，并可以从不可思议的料理人处学到一种料理（游戏中隐藏着许多不可思议的料理人，他们会装扮成各式各样的东西，只要找到他们就会传授给主角新的料理，所以在村庄里仔细探索每个角落就变的非常重要。另外，料理在游戏中也扮演着很重要的角色，除了恢复各种数值/状态外，还可以使主角们的攻击力/防御力等数值提高。另外在村长家还可以得到一个道具图鉴（重要道具）。在村里还可以找到 2 枚**レンズ**



出村后西行过桥，在这里大家为了以后旅行方便相互通报了姓名，异服少女一直叫着梅洛蒂、梅洛蒂，之后法拉索性就叫她梅洛蒂。之后 3 人向“学问之町**ミンズ**”出发。由于目前的敌人较强，所以最好多练练级。过桥后一直往南行，先不要进下方的建筑屋，在环山的空地上好好绕绕可以进入一个隐藏的地点，在这里可以从一位老伯处学会一种战斗的指令——号令，这样在战斗中选择号令指令就可以使用相关的战术（其实在世界各地都有这样的隐藏地点，所以大家闲着没事时可以在地图上好好逛逛）。一直向南走来到“**レグルス**道场”，在这里可以整理一下装备。在宿屋的 2 层可以找到一名不可思议的料理人并学到一种新料理。

离开“**レグルス**道场”向东走，来到**ラシュアン**河的断桥处，由于这里正在修理中，而且水流湍急，所以暂时无法通过。从其中一位工人处得知“**レグルス**道场”的武术老师说不定会有办法。于是利德一行人返回“**レグルス**道场”（半路上梅洛蒂与主角再次发出红色的光芒………）。回到“**レグルス**道场”击败这里的学徒后见到法拉的武术老师富兰克。之后在这里仔细调查可以找到 2 枚**レンズ**和其他一些道具，和这里的学徒对话可以得到一些关于战斗的方法，还可以得到一本关于战斗方法的书（重要道具）。另外，调查最下方房间里的大箱子，这里是一位不可思议的料理人，但现在主角们的料理水平还不高所以没有传授主角，记着以后再



来吧。找到富兰克老师后，法拉学会了回复的特技，这时富兰克老师希望利德能拜自己为师，并让主角去找他的一个学徒。和道场里最下方房间里的学徒对话后得知要通过**ラシュアン**河的急流，只有借助水之晶灵的力量才行。之后利德一行人再次来到**ラシュアン**河的断桥处，在这里和道场的学徒对话后利用水之精灵的力量使水流变慢，于是众人乘坐木筏顺流而下，接下来是一个迷你游戏，用方向键左右来控制木筏的移动，○键用来加速。

通过急流后，一直向东南走到"学问之町**ミンズ**"，在这里可以整理一下装备，另外在食堂里调查花盆可以从不可思议的料理人处学到新的料理。在村里和大家对话可以得到许多情报。另外在这里的图书馆可以查阅到许多文献，其中里面提到了梅洛蒂所说的"美鲁尼克斯语"。另外从图书馆右上方的路进入体育场，在进入操场台阶附近仔细调查可以找到1枚"**レンズ**"，另外和操场的学生对话可以进行迷你游戏。在村子里一直向西走来到这里的**ミンズ**大学，从接待大厅处得知基尔所在的房间，之后利德等人前往光之晶灵研究室，在这里找到找到了基尔以前的助手桑库，和桑库话刚说的一半，呆在门外的梅洛蒂突然闯近来折腾了一番，把这里搞得乱七八糟，因此这里的学部长愤怒的把大家赶了出去……。之后从桑库处得知梅洛蒂很可能就是"宫庭晶灵术士"，并告诉大家基尔现在在西南方的"岩山**の**观测所"处。这时法拉突然想起一件事，于是问桑库，基尔现在是否已经不在这里上学了？桑库告诉她由于基尔的一篇"世界连锁崩坏的推论"的论文而被学部长给予休学处分……（一大滴汗！）先不要急着去"岩山**の**观测所"，和楼上的学生们对话可以得到一些情报，另外，在这里还可以玩一个回答30问的迷你游戏（全部答对会有意外的收获）。

离开"学问之町**ミンズ**"众人前往西南方的"岩山**の**观测所"。通过山路来到山顶的观测所，在这里终于找到了基尔。好朋友寒喧后，基尔借助"美鲁尼克斯语"字典得知梅洛蒂来自一个叫做"塞利斯提亚"的地方。这使利德等人大为震惊，塞利斯提亚——那不是空中的逆世界吗………？之后基尔让利德用望远镜看天空，利德把望远镜的焦距调大后看到远处有一个很小的黑球，基尔解释说那就是世界崩坏的前兆。为了能更好的和梅洛蒂沟通，基尔提议去找马塞特博士。他是"美鲁尼克斯语"的权威，找到他后相信可以了解到更多关于梅洛蒂的身世。不过马塞特博士现在已经离开了**ミンズ**大学，住在"**モルルの**村"，需要通过东侧的"望乡**の**洞窟"才能到达。另外这个观测所里仔细调查可以找到1枚"**レンズ**"。

回到"学问之町**ミンズ**"去**ミンズ**大学，现在可以进入之前无法进入的研究室，其中在水晶灵研究室可以找到一枚"**レンズ**"。来到"学问之町**ミンズ**"东侧的"望乡**の**洞窟"后，在这里利用海潮的涨落打开通路，洞中有一个宝箱也需要等海潮涨满后才可以得到。（只要在这里多转几圈海潮自己就会涨落）来到洞窟的深处击败怪物后利德等人决定先休息一下，之后回忆起他们小时侯的往事……之后大家继续前进，在出口右侧的岔路尽头调查木堆后可以找到1枚"**レンズ**"。

出洞窟后一直向东走来到"木阴**の**村**モルル**"，在村里可以买一些新道具，其中在食品店里调查可以找到一名不可思议的料理人学会一种新料理。来到村子的最上层，在这里见到了马塞特博士。博士想利用梅洛蒂的晶灵感应而让大家带上特殊的耳饰来与梅洛蒂沟通，但失败了。这时梅洛蒂好象感应到了什么似的坐立不安，之后一个人离开马塞特博士的屋子，法拉不放心也追了出去，在基尔也出去前马塞特博士告诉他梅洛蒂也是和他一样的…………另外，在博士的房间里调查可以找到1枚"**レンズ**"和一位不可思议的料理人并学会新的料理。

离开博士的屋子来到下方的"**モルル**奥地"。跟着梅洛蒂来到最深处，原来她为了找宠物跑过来，这时她的宠物正被怪物袭击……击败怪物后法拉和基尔突然能听懂梅洛蒂的语言了，原来先前博士给的特殊的耳饰正确的测到了梅洛蒂的波长……终于没有了语言障碍。梅洛蒂告诉大家她是为了阻止两块世界的碰撞而来到这里找解决方法的，只要找齐这个世界所有的大晶灵就能阻止造成灾难的碰撞。回博士家把事情向博士说明后，博士交给利德一张世界地图（重要道具）并告诉他在离这里不远的东北方"水晶灵**の**河"住着水之晶灵。并传授给法拉解毒的特技。

来到"水晶灵**の**河"，在这里仔细调查可以在树后找到1枚"**レンズ**"，通过一些浅滩找到水之晶灵，对话后水之晶灵并没有立刻协助主角他们，基尔告诉利德看来水之晶灵要看一下大家的实力，于是继续前进。在路上可以找到一些不错的武器及防具（有些藏在数丛里，要仔细调查），其中有一把水属性的短剑很强一定要得到。最后击倒水之晶灵后得到了晶灵的力量（在以后的战斗中可以使用晶灵的力量）。虽然得到了水之晶灵的力量，但其他晶灵又在哪里呢？于是众人商议后决定前往"王都**インフェリア**"把发生的所有事情汇报给国王陛下。先回"木阴**の**村**モルル**"和马塞特博士对话，可以得到一本怪物图鉴（重要道具）。

出"木阴**の**村**モルル**"向东走，过桥后来到通往"王都**インフェリア**"的必经之路"**いざないの**密林"，这个森林迷宫的要点就是把"馄饨"和"破坏"这两个神像的脸都调到面向右的位置，把"秩序"和"创造"这两个神像的脸调到面向左的位置，这样就会打开一条通路。另外在一处有五个神像的地方走到最上部调查可以找到1枚"**レンズ**"。之后跟着梅洛蒂的宠物从森林右侧的通路走向森林的另一半。休息后进入森林的右侧，右侧森林的功略要点就是寻找并击败森林里的5个魔物，之后这里的5个石像会消失并出现一条走出"**いざないの**密林"的通路。

离开"**いざないの**密林"后继续向北走来到"王都**インフェリア**"。来到王都的城下町后一定要好好转转，除了更换装备外还有不少道具可以探索，其中在"宿屋"二楼和"王立剧场"里仔细调查分别可以找到两位不可思议的料理人并学会新的料理，另外在"王立剧场"里还可以找到1枚"**レンズ**"。逛完城下町后去王城拜见国王，来到城门但守门的士兵不让利德等人进去。没办法



只好想其他的方法，最后基尔提议先去"王立天文台"用天文望远镜找到世界将要崩坏的证据。进入"王立天文台"后众人来到顶楼，但这里的学士狂妄的不准基尔使用天文望远镜观测，基尔只好把他的论文交给那个学士，但那位狂妄的学士完全不把基尔的论文放在眼里，一把将论文扔掉并告诉大家如果再不走就叫就卫兵了，没办法大家只好气愤的离开……这时基尔突然想到"**セイファ－ト**教会"，希望教会里的人能帮上忙。于是众人决定前往城下町东侧的"**セイファ－ト**教会"。

在教会见到大司教"迦鲁瓦尼"并把两个世界将要碰撞的事情告诉了他，没想到他不但不信而且还叫卫兵捉拿基尔等人。看来又得逃跑了……（汗）刚出门口一堆卫兵围上来说要以散布恐怖言论的罪名逮捕他们，利德刚要准备战斗，这时基尔提告诉利德这也许是一个拜见国王的好机会，虽然要面临被判死刑的危险……。接着士兵长押送利德进了水牢，国王透过铁网质问水牢里的基尔等人为何要散步恐怖言论，基尔请求国王只要测量一下就能找到答案，但国王和王后不以为然，命令士兵长放水处决基尔等人……

在大家正要想办法逃离时突然从水牢上方放下梯子，原来"王立天文台"的"佐西默斯台长"看了基尔的论文后认识到事态的严重性，所以立刻赶到王宫通知国王，正好赶上处决基尔等人……在佐西默斯台长的邀请下基尔决定协助他一起观测两块大陆将要碰撞的时间，而利德等人也获得了自由。之后士兵长带利德等人在会客室休息，由于又是逃命又是死刑的折腾了一整天，大家很快的进入了梦乡，而基尔则兴奋的使用着王立天文台先进的天文望远镜观测了一夜……。第二天早上公主殿下和士兵长一起通知利德等人去拜见国王，据说国王有重要的事情宣布。在离开会客室前调查床边的柜子可以找到1枚"**レンズ**"。

大家来到王宫后国王让佐西默斯台长给大家讲解了关于两个世界将要碰撞的问题。国王告诉大家这一定是塞利司迪亚人的阴谋，他们这些野蛮人想摧毁我们的大陆，我们要战斗！我们要派遣最精锐的士兵通过"光之桥"去阻止他们的野心！说完后国王宣布散会。会后法拉向佐西默斯台长询问光之桥的情报，台长告诉大家光之桥是30年前一位晶灵术士偶然发现的一座可以通向塞利司迪亚大陆的建筑，但目前为止还没有发现启动该装置的方法……离开王城前士兵长交给利德一张港口的通行证(重要道具)，有了它就可以进入"王都**インフェリア**"北方的港口。另外在"王立天文台"的观测室里还可以找到1枚"**レンズ**"(再有就是在城下町的宿屋3楼目前无法进入，只有以后再来)。

离开"王都**インフェリア**"后一直向北走来到港口，出示通行证后可以座船返回"学问之町**ミンズ**"或"商业之町**バロ－ル**"。在港口的小屋里可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理，另外在右侧通往"商业之町**バロ－ル**"泊位的木桶处调查可以找到1枚"**レンズ**"。之后众人决定前往"商业之町**バロ－ル**"打听大晶灵的下落，上船时基尔突然表示自己要留在这里协助佐西默斯台长一起研究光之桥，他还说能在王立天文台研究课题是他一生的梦想。之后利德一行人坐上了开往"商业之町**バロ－ル**"的船……





下船后在港口仔细调查可以找到1枚"**レンズ**"和一位不可思议的料理人并学会新料理。之后西行来到"商业之町**バロ－ル**"在酒场2楼的平台上可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理，另外在町里还可以和一位女孩玩拣石子的迷你游戏。在町里法拉看到一个大汉正在欺负一个小孩，于是跑过去修理了他一顿，没想到那个小孩是个小偷，这下那个野丫头又惹麻烦了，这时一位叫雷斯的人出现帮大家解了围。在饭桌上雷斯提到"风晶灵**の**空洞"里的坛子，这时法拉要求雷斯带路，不过雷斯要求向利德索要5万元领路费，在这里要选第二项：否，之后雷斯让利德准备好后去宿屋找他。可以先在这里好好逛逛，其中在宝石店里调查可以找到1枚"**レンズ**"，在宿屋里调查可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理，另外如果捉到那个小偷的话可以得到非常珍贵的变换道具。再次见到雷依后，法拉和利德惊奇的发现当梅洛蒂与雷斯接触后也能发出红色的光芒，这究竟是怎么一回事……？

出町后一直向西南走来到"风晶灵**の**空洞"，这个迷宫其实并不复杂，只要合理的利用风就可以到达洞窟的最深部，另外在一处会陷落的夹道右上方探索可以找到1枚"**レンズ**"(目前为止共计18枚)。在洞窟的最深部击败风之晶灵后得到其力量，这样就可以在菜单里调和晶灵魔法了。出"风晶灵**の**空洞"时雷斯说在这里还有些事没办完之后便离开队伍，不过之后赶来加入队伍的基尔可以补上他的空缺，对于神秘的雷斯，基尔感到有些不安，难道他是……。由于得到了新晶灵的力量，在地图画面按方块键后会多出一个"**エアリアルボ－ド**"的选项，利用它可以在低空漂浮从而越过一些障碍，这样就可以去一些之前无法到达的地方冒险。在风精灵洞窟西侧的海岸尖角处会进入隐藏地点，在这里可以找到1枚"**レンズ**"。记的之前听人说过世界东大陆是一片炎热的沙漠地带，于是利德等人决定前往东大陆寻找火之晶灵的下落。到达东大陆的"热沙**の**町**シャンバ－ル**"后，在这里可以更新一下装备。在宿屋里可以找到一位不可思议的料理人并学会新的料理，在村里的喷水池里可以找到1枚"**レンズ**"(目前为止20枚)。在村里还有一个女孩根据你之前收集"**レンズ**"的数量而给你奖品。另外在町里还可以玩一个迷你游戏，要想获得胜利的话，一定要调查右下方的宝箱，在宝箱里可以得到一双快速靴，这样战斗中的速度会提高很多。再有就是在料理斗技场里可以找到一位不可思议的料理人并学会新的料理，在斗技场2楼的椅子上还可以找到1枚"**レンズ**"。

前往"热沙**の**町**シャンバ－ル**"东南方的"火晶灵**の**谷"，由于这里充满了炎热的岩浆众人无法通过，这时基尔召唤出水之晶灵，利用晶灵的结界就可以在这里自由行动了，不过要注意结界的HP，所以要快速行动不要逗留太久。在寻找火之晶灵的途中遇到一处需要用光之力量才能打开的门，只好以后再来。在谷的最

深部找到并击败火之晶灵，在战斗前最好给大家装备上防火属性的装备，这样打起来会比较轻松。战胜火晶灵后三种晶灵合成为光之晶灵莱姆，之后莱姆交给利德一件启动“光之桥”的道具（重要道具，按 R1 可发射光束）利用这个道具可以打开刚才需要光之力量打开的门，在其中一个宝箱中可以得到 1 枚“**レンズ**”。离开“火晶灵**の**谷”梅洛蒂会告诉大家晶灵术的合成方法，之后基尔告诉大家“光之桥”就在“**ファロ－ス**山”上，这是他在王立天文台工作时打听到的，于是利德等人向“**ファロ－ス**山”出发。在出发前可以在“热沙**の**町**シャンバ－ル**”左上的小岛上转转可以进入一个隐藏地点，在这里可以得到 1 枚“**レンズ**”和遇见一个老兵并学会新的指令。

到达“**ファロ－ス**山”后在西侧的森林里转转可以进入一个隐藏地点，在这里可以找到一位老兵并学会新的指令。进入“**ファロ－ス**山”调查宿屋里的柜子可以找到 1 枚“**レンズ**”，另外和这里的神父对话后传授给法拉新的特技。之后众人向“光之桥”进发，走到半路突然发生许多巨石落下的事件法拉和大家走散了，昏迷中的法拉回忆起小时侯的一些往事……之后利德等人去找法拉的下落。在半路上看到雷斯和法拉在一起这才放心，由于和雷斯隔的很远所以约定一起在山顶会合，于是众人向山顶出发。一路上并没有什么难点，利德等人在山顶和法拉会合后进入机关室，在这里梅洛蒂和基尔合力召唤出光之晶灵莱姆并打开了通往塞利司迪亚大陆的光之桥。

当利德等人正要通过光之桥时雷斯赶来，他告诉大家他原名叫雷依西斯，是王国元老骑士，为了监视利德等人而一直跟随着大家。利德等人为了去塞利司迪亚大陆阻止两个世界的碰撞不得不向阻拦大家的雷斯出手。击败雷斯后突然听到后面追兵的脚步声，情急之下利德等人急忙进入光之桥……。通过光之桥，利德等人终于来到了塞利司迪亚大陆，这里的阳光、空气和原来的世界完全不同，而且好象是完全相反的。终于回到故乡的梅洛蒂兴奋的邀请大家去她的故乡“**アイメン**”做客………

——DISC1 END——

DISC2 OPEN

开始后在附近调查一下可以找到 1 枚“**レンズ**”，另外可以在这里回复一下 HP 和 TP。离开传送点向东南走来到梅洛蒂的故乡“晶灵**の**栖**む**町**アイメソ**”，梅洛蒂给大家介绍了村里人后就带大家到自己家里作客，来到一个新的村子按惯例当然要好好“搜刮”一下。梅洛蒂带大家在村子里转了转并补充些装备。参观完村子后去梅洛蒂家休息，这时她说要带大家去町里的图书馆看看，利德因为不感兴趣推托说自己累了先回去休息，于是梅洛蒂陪基尔前往。回屋后发生和法拉的事件，之后分别回屋休息。第二天早上发现梅洛蒂她们没有回来，于是决定去图书馆看看，在梅洛蒂家和村里的图书馆里仔细调查后找到 2 位不可思议的料理人并学会新料理，另外调查梅洛蒂家桌子



可以找到 1 枚“**レンズ**”。在图书馆里找到了梅洛蒂他们，原来梅洛蒂为了陪基尔查找文献在图书馆整整一夜没合眼。回到梅洛蒂家，为了得到更多有关晶灵的知识梅洛蒂推荐大家去大陆东方的“**ルイシカ**”找加莱诺斯。而要去“**ルイシカ**”需要乘坐火车，于是大家出发寻找线索。



离开“晶灵**の**栖**む**町**アイメソ**“后来到南方的车站，在这里得知由于没有燃料火车暂时还无法启动，梅洛蒂告诉大家在“晶灵**の**栖**む**町**アイメソ**”可以找到燃料，于是众人回到“晶灵**の**栖**む**町**アイメソ**“。在町里基尔问梅洛蒂她所说的加莱诺斯是什么样的人，梅洛蒂解释说加莱诺斯是一位对晶灵学很有造诣的学者而且还是自己的恩师，此外晶灵火车的引擎也是他开发的……之后在武器店调查一个和大炮似的东西并用 2000 元从老人处买到它（重要道具）。

回到车站后大家乘做火车向“**ルイシカ**”发进，途中有一个开火车的迷你游戏，要点是在火车进站的同时快速按方向键上，这样就会 100% 成功。到“**ルイシカ**”站后下车去车站东方的“废墟**の**村**ルイシカ**”（去之前可以在车站里整理一下装备）进村后很快就找到了加莱诺斯的屋子，梅洛蒂见到加莱诺斯老师后非常高兴，接着给利德等人引见了他的老师。寒暄后加莱诺斯老师对利德和梅洛蒂接触后会出红色的光芒很感兴趣，于是提出要仔细研究一下。在宿屋仔细调查可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理，之后利德去地下实验室接受加莱诺斯老师的身体检查，而其他人则回房休息。晚上法拉和梅洛蒂相互谈起她们父母的事，好象梅洛蒂有一段不平常的经历………

第二天早上加莱诺斯老师告诉主角说他身上蕴藏着巨大的力量，只不过现在还没有条件激发出来而已。如果之前在宿屋里找到了料理人，那么在村里仔细调查还可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理。离开“废墟**の**村**ルイシカ**”后一直向西北走到尽头，在森林里有隐藏地点，在这里可以找到一位老兵并学会新的指令。接着去“**ルイシカ**”车站乘做火车，选第二项在“U 坑站”下车。

来到“U 坑站”进入地下迷宫。这里的要点就是利用管理室柜子中的 3 种工具：铁锹，炸药，钥匙，把迷宫里的障碍清除后用钥匙打开升降机。（在这里拉动传送带会有一种宝箱，干掉后不但经验值超多而且还有一个很不错的武器落下，虽然它很厉害但一直处在中毒状态，只要挺住就能战胜它）在大家休息时有一个迷你游戏，之后得到晶灵纸牌（重要道具）。休息后大家继续前进，在看到一处有 4 只类似兔子的生物后，跟着它们就可以来到集落，在这里得知地之晶灵就住在这里。在集落里仔细调查可以找到 1 枚“**レンズ**”，接下来就要挑战地之晶灵，地之晶灵并不是很强，几下就可以解决。收服地之晶灵后众人利用地之晶灵的力量离开地下迷宫，这时梅洛蒂建议大家去西方的“港町**ベイルティ**”寻找其他晶灵的下落。要去“港町**ベイルティ**”需要渡海才可以，于是大家去找船的线索。

出洞往西走发现一间“小屋”，于是大家决定进去看看。进入



后发现好象屋里没人，众人刚要离开突然门自己开了，于是大家一起进屋休息。进屋后没多久突然喷出催眠瓦斯……梅洛蒂醒来后发现屋子的出口没了，于是回屋叫醒大家一起寻找出口。在休息室里调查挂钟可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理。

离开休息室进入一个神秘的房间，先去左侧房间走到尽头打开机关，之后去右侧房间走道尽头得到小鸭子玩具，之后在其它房间里找到小鸭子玩具的发条。回到有记录点的房间调查中央的水槽，把小鸭子玩具上满发条放到水里便可打开上层房门的机关。通过上层的门来到地下7层，之后几层的要点都是要寻找小鸭子玩具和发条，这样就能顺利过关。其中在在第6层需要按R1把墙上的纸烧掉门才会出现。第5层的问题答案：左侧屋子第一间房间选第三项、第二间房间选第一项、第三间房间选第二项、第四间房间选第三项；右侧屋子里的房间选第一项。在第4层左侧房间最下面的屋子里调查可以找到1枚"**レンズ**"。要改变3层右侧屋子里的传送带方向需要在左侧屋子里第三个房间中把人像推到机关上。2层的机关：根据左侧屋子里3个房间中画像的角度把其它房间中画像调到相应的角度，这样机关就能打开。在1层右侧屋子里上方的房间中调查，可找到1枚"**レンズ**"，当用小鸭子玩具把一层的机关也打开后会出现一个巨大的机器人。击败敌人后就可以走出这个鬼地方了。

大家刚要离开，忽然从房间里走出一位神秘人物说利德等人的试练通过了……通过试练？？？这到底是怎么回事？对话后得知原来她叫作恰特，是大海贼艾夫利德的子孙，为了寻找海贼留下的塞利司迪亚7大秘宝而寻找合格的船员，刚才只是试一下利德等人的实力。在会客厅里利德答应了恰托的邀请之后众人乘上"邦爱鲁提亚"号（"邦爱鲁提亚"在因菲薄利亚语的含义是富贵）。在邦爱鲁提亚号的引擎室里调查可以找到1枚"**レンズ**"。去船长室发生事件，之后乘船向"港町**ベイルティ**"出发。

到达"港町**ベイルティ**"后才发现这里很冷，整个街道都被大雪覆盖着。在町里的鱼屋中和酒场2楼的房间里调查，可以找到2位不可思议的料理人并学会新料理。在酒场中得知冰之晶灵就住在村北的深山里，由于最近冰之晶灵发怒所以最近町里一直被冰雪所包围。听到冰之晶灵的消息后大家兴奋的准备向冰之晶灵所在地出发，在出发之前最好先去服装店换上防寒用的衣服。来到服装店后要在这里要给3位角色指定服装，只有选择他们满意的服装才可以，选好服装后众人向村北的"冰晶灵**の**山"出发。来到"冰晶灵**の**山"后，在山里按R1可以融化一些冰柱，这样就能打开一些通路。另外在一处有强风和的两个宝箱的地方，先绕到左侧上方，这样雪会塌落，在塌落的地方调查可以找到1枚"**レンズ**"。在山上可以看到一根大冰柱挡路，由于利德推不动冰柱所以只好找其他方法。在右侧山路上可以拾到一个箱子，把它拿到冰柱处点燃就可以融化冰柱的底部。推倒冰柱后继续前进，很快就找到了冰之晶灵。击败冰之晶灵后"港町**ベイルティ**"的积雪便会融化，得到冰之晶灵的力量后还得到一个冰属性的戒指（重要道具，按L1可以放出冰粒）。

回"港町**ベイルティ**"看到大家正在町里庆祝，这时酒馆里的一个年轻人请求利德等人加入自由军"西鲁艾西卡"。年轻人解释到西鲁艾西卡是为了讨伐"巴利鲁"而组建的队伍。由于抱着相同的目的，利德等人同意和年轻人一起去拜见他们的首领"佛格"，而且佛格还知道"巴利鲁城"所在的位置。在遥远的西大陆有一个"职人**の**町**ティンシア**"，而佛格现在就住在那里，之后从年轻人处得到信物（重要道具）。晚上梅洛蒂身上再次发出奇异的光芒，她告诉法拉她感觉到自己的故乡**アイメン**传来一阵阵的悲鸣，好象发生了什么事，她想自己一人回去看看并让法拉她们先走，但法拉不放心梅洛蒂便决定让大家陪她一同前往。第二天和那位年轻人说明后大家决定先返回"晶灵**の**栖**む**町**アイメン**"，另外从年轻人那里得到塞利司迪亚大陆的地图（重要道具）。町里的积雪融化后在町里仔细调查可以找到一位不可思议的料理人并学会新料理。另外在町左出口附近的大树周围、町右出口附近的海鲜车处调查分别找到2枚"**レンズ**"，再有就是离"港町**ベイルティ**"较远的西南方有一处临河口且在两山之间有一条夹道的地方有一处隐藏地点，在这里可以找到1枚"**レンズ**"。在"港町**ベイルティ**"乘坐恰特的"邦爱鲁提亚"号向北方的"晶灵**の**栖**む**町**アイメン**"进发。

回到"晶灵**の**栖**む**町**アイメン**"后看到町里是一片狼籍，好象被什么可怕的力量袭击了。在町里四处转了一下，最后在图书室见到破坏者——西阿蒂斯，于是利德等人愤怒的冲过去摆平了他。在武器屋里找到武器店老板和另外的幸存者，交谈之后大家认为这一定又是"巴利鲁"所策划的惨案，一定要找他报仇！为了和自由军"西鲁艾西卡"会合，大家向东方的"职人**の**町**ティンシア**"出发。（在出发前去町里的武器店调查破碎的玻璃柜可以找到1枚"**レンズ**"）

——未完待续——

特别报导 SPECIAL

This is a PocketStation

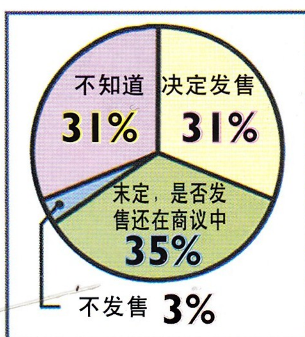


小PS初期学习讲座 **有关于小PS的基础知识都在这里哦！**

新感觉的携带型主机“PocketStation（以下简称小PS）”虽然发售已经快二年了，不过到现在有许多读者向本刊的工作人员大吐苦水，说他们“不会用小PS”。好啦！这次我们就很卖力地来开个基础讲座。除了不懂的人，很懂的人更要看个仔细哟！

前景看好的 PlayStation 主机周边机器“小PS”的确很实用

首先请先看右图。这是前年初对大约100家发售PS游戏的游戏厂商进行的意见调查结果。询问的內容是“是否会发售对应小PS的游戏？”。统计的结果如图所示约有7成的厂商对发售小PS对应游戏表示积极。而到了现在，对应小PS的PS游戏不仅逐渐增多，而且游戏品质也愈来愈高了，换句话说未来“想要100%地享受PS的游戏，小PS就是必要的道具”这句话是愈来愈真实了。



问：是否会发售对应游戏？

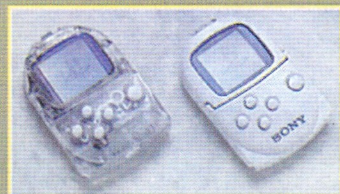
对100多家厂商进行意见调查的结果，回答“不发售”的厂商只有4家而已。回答“不知道”的厂商也有大半是“视今后的状况”。也就是说“玩家的支持度够游戏的发售率也会跟着提高”，现在这句话果然实现了。

基本篇 首先一开始来看看“小PS”的基本资料吧！

在1999年初以3000日元的超便宜价格发售的小PS。因为基于“PS的新智慧型周边机器”理念制作而制作出，所以这台机器和普通的携带型游戏机有很大的差异。在此为了探讨这部“小PS”，首先从外观及规格等基本方面来看看吧！

会发售其它的外壳颜色吗！？

小PS本体的颜色是基于“拿着走时看起来醒目，插在PS上也不会格格不入”的条件下开发出的白色与透明两种。附带一提，是否会像记忆卡那样有各种颜色发售，很遗憾地到现在仍未定？



←发售的是这两种类型。附赠专用吊带哟！

它简直就像个小巨人般



左方照片是小PS的实物大小照片。从下面2张照片应该就能知道，大小几乎和记忆卡差不多。而且还內藏32bit CPU（32位的中央处理器），因此性能自是沒话讲，还具有红外线通信机能、日历机能、个别ID等各种玩法。

基本规格

尺寸	64×42×13.5(mm)
重量	约30g
电源	钮扣型电池
CPU	32bit RISC晶片
画面	32×32点

和记忆卡一样大小！



←→和记忆卡相比稍微有点厚，不过大小几乎一样。而且很轻，可以轻松带着走。



教学篇 想买就早点去专卖店买吧！

小PS自从在前年初发售后，一开始是呈现大缺货的状态。不过经过大约半年之后就可以很轻松地买到了。如果现在还没买小PS的话，马上行动，先去买一个回家再来看本篇报导也还不迟。

①买到手后，首先要打开电源

买到小PS后（现在应该不用预约吧！）就将小PS背面的电池薄纸抽掉开启电源。首先从时间和日期的设定开始。这样使用前的准备就OK了。



→开启电源后就会再现HELLO的字样，之后便会进入设定日期和时间的画面。此外声音的音量、闹钟也能在这时候设定。

②从四面八方观察看看

小归小，但却拥有各种机能的小PS。通过观察看看它还隐藏着什么样的机能吧！愈了解就愈能实际感觉到这台体积虽小功能却很強大的小“主机”的厉害之处吧。

打开盖子可以看到RESET键

开



操作按键

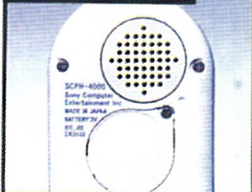
关

↑操作时使用的按键有5个。左边是方向键，右边是决定键。打开盖子的话可以看到小小小小的RESET键。



双方向通信机能

↑位于上部的通信机能，利用红外线传输资料。还有LED灯。



扬声器／电池

↑背面是扬声器和电池盖。扬声器的音量可设定成大、小、OFF三档。

③拿法共有2种



双手拿



单手拿

小PS的基本拿法有双手拿和单手拿两种。这2种都是拇指和食指夹着小PS，以拇指操作。需要复杂、快速操作的游戏就以双手拿，在可以慢慢操作或另一只手没有空时就用单手拿，视情况而定。

电池寿命

小PS的电源是两个钮扣电池（CR2032）。每天玩1~2小时，电池大概可以持续一个月。



→市场上有为了游戏机而发售的“一包两个”的包装，买这种会比较便宜。

游戏篇 到底要怎么玩呢？

买了小PS回家后不是随随便便插上就能够启动里面的小游戏的。除了一些一般注意事项之外，有些规定则是某些游戏特有的，要认真遵守才能永保您的小PS平安。

①要游玩小PS需要什么？

刚买来的小PS中什么游戏都没有。光是这样只能充当带闹钟的时钟而已。想要以小PS玩游戏、和朋友交换游戏的话，就必须载入那些程序才行。此时所需的是，对应PS和小PS的游戏软件。当这3样齐全时小PS才能发挥它真正的价值。附带一提，小PS和摇杆、记忆卡等都被归类于PS的周边机器。

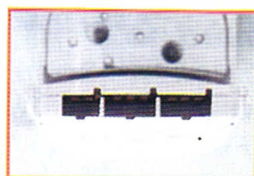
当三种神器齐全时才能发挥真正的价值（笑）



②再来将两者连接

小PS和记忆卡一样是插在PS前方的记忆卡插槽。小PS的按钮部份是盖子，将盖子打开液晶画面朝上插入插槽中即可。

插在这里就好了！





之后将对应小PS的游戏放入PS中。对应游戏跟其他的PS游戏的使用法一样。放入光盘之后开启电源就会出现PS的初始画面，启动游戏。接下来就是从对应游戏下载程序至小PS了。



③下载游戏

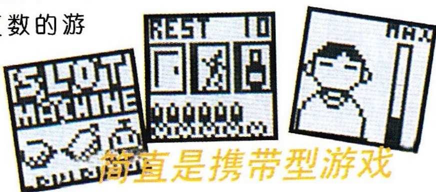
从对应游戏选出小PS用的游戏，将之记录到小PS的动作叫做“下载”。下载的方法和将游戏资料保存到记忆卡时的顺序几乎相同，选择想下载的东西就开始进入。



→几乎每一款对应游戏都只需数秒就能完成下载，当然也有些是例外的。

④随时随地都能玩

下载结束后就能在小PS上游玩，这样一来随时随地都能玩游戏了。小PS和记忆卡一样有15格的界限。只要是总计在15格以内就能下载复数的游戏，也就是说一台小PS可以切换成复数的游戏来玩。



简直是携带型游戏

也能当成记忆卡使用

下载至小PS的游戏是记录在记忆卡领域。此记忆卡领域也能保存PS游戏的记录资料。换言之小PS也能单纯用来当记忆卡使用。



→和记忆卡一样也能消除游戏。

仔细看画面比较看看

发现冲击的事实！将小PS接在PS上时画面会反转！！



画面竟然会反转！！

←左边是连接中，右边是分离后。画面相反，这种方便观看的设计真是体贴玩家。

应用篇 拓展游戏的可能性

满载各式各样不同机能的小PS，除了“游戏”、“当记忆卡”外，还有什么额外的机能呢？各位看了就知道啦！

看这双向通信机能的真正价值



小PS拥有利用名为“红外线”的电磁波交换资料的通信机能。使用通信机能可以和朋友玩对战游戏、交换游戏角色或道具等。当初也考虑过可以当成“个人的名片”或是“音响或电视的遥控器”来使用，不过最后（至少到现在）都还没有实现。而通信的距离是1~5公尺，是相当有用的机能哦！

个别ID机能显现个人差别

每台小PS各有一个编号（个别ID）。虽然它不是人类，不过设想它们各具个性应该会比较好懂吧（笑）！或许以后还会有玩育成游戏时，即使培育相同的角色，也会因为个别ID而出现不同个性的玩法。朋友的角色是战士，可是自己的却是魔术师。这种梦幻般的玩法以后或许也能实现！？



时钟机能即时演出



↑读取现在的时间反应到游戏上。

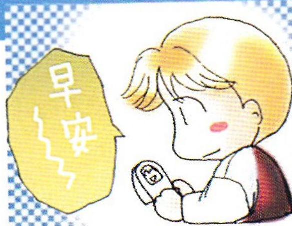
PS虽然没有内藏时钟机能，不过小PS拥有时钟机能。在某些游戏中会有利用到时钟机能“演出”即时的时间流动。事件发生条件似乎也和时间有关系哦？



随着时间流动变化的主题公园情景。和现实的世界相同，朝阳升空、晴空万里。之后日落、漆黑的黑夜，即时地变化。

声音机能赋予生命

不能传达实际的声音实在遗憾，声音机能拥有高度的表现力。竟然还能让小PS说话？



精品篇 有了它们，我的小PS可是瞬间发出了光芒

不只是身为玩家的我们，连一般年轻人都会喜欢的精品吊带也会很适合小PS哦！有空买个来看看吧！不过下面这些东东都是在日本本土出售的，在中国要买到可要费一番功夫。

吊带

有许多种类，在许多商店都买得到的手机吊带。有角色造型的、有重视机能性的，配合自己的用途来选择吧！



●手机吊带（附铃铛）企鹅家族
●880日元（不含税）
●SONY CREATIVE PRODUCTS 贩卖

也曾于PS游戏上登场的企鹅家族吊带。其他还有粉红色的。

●古惑狼手机吊带
●980日元（不含税）
●ジュンプランニング 贩卖

可说是SCEI吉祥物的古惑狼会上下移动哟！

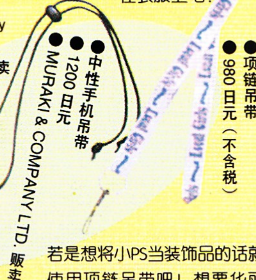


●动感小子・啪啦啪＆Thunder Bunny
●780日元/720日元（不含税）
●SONY CREATIVE PRODUCTS 贩卖

附加可以贴在小PS上的迷你贴纸

●弹簧君
●开放价格
●日本明和产业

不喜欢挂在脖子上的人就使用这个夹在衣服上吧！



●中性手机吊带
●1200日元
●MURAKI & COMPANY LTD. 贩卖

●项链吊带
●980日元（不含税）

●POWER STONE STRAP
●1800日元（不含税）
●R.W.C. 贩卖

若是想将小PS当装饰品的话就使用项链吊带吧！想要华丽点的话推荐给您POWER STONE STRAP。

装饰品

觉得光是吊带还不满足的人，推荐给您的是钥匙圈吊饰。



●DJ猪宝宝
●650日元（不含税）
●SONY CREATIVE PRODUCTS 贩卖

●动感小子・啪啦啪＆Thunder Bunny 吊饰
●580日元（不含税）
●SONY CREATIVE PRODUCTS 贩卖

●赤AQUI ちゃん钥匙圈
●580日元（不含税）
●リーメント 贩卖

有按按键就会震动发光的钥匙圈、吊饰等，稍微设计一下吊带如何呢？找找看有没有你中意的角色。

保存盒

平常在家的时候小PS的放置也要精心设计。愈对小PS用心就会愈喜欢它。特别是手机台座有很多很适合放小PS。在逛商店时不妨找找看或许会找到意外的东西了也说不定哦。



●袖珍记忆卡盒
●公开价格
●HORI电气

带出门时非常便利的小PS盒，吊带可以拉到外面。

可以装3个小PS的简单造型的透明盒。此外也能存放记忆卡。

●透明盒
●200日元（不含税）
●Loft（船桥店贩卖）



让人想起某角色的手部零件的携带台。共有5种颜色。

●手机台座（暗红）
●1200日元（不含税）
●Loft（船桥店贩卖）



虽然从照片看不出来，不过背面也有一张慵懒的脸。大小刚好和小PS吻合。

●手机台座（浅蓝）
●980日币
●Loft（船桥店贩卖）

背后有吸盘可以吸在各种地方，相当方便的手机二轮车台座。

●手机二轮车台座
●680日元（不含税）
●Loft（船桥店贩卖）

贴纸

想将小PS本体装饰得更华丽的话就使用这些贴纸吧！最近有很多指甲用的小贴纸发售，活用这些东西贴出你独特的小PS吧！



●动感小子2・摇滚拉美贴纸/骰子大战（AQUI XI）贴纸/SESAME STREET MAL SEAL
●200日元/150日元/250日元
●SONY CREATIVE PRODUCTS 贩卖

要贴小PS的话最好的选择还是小贴纸。

●液晶保护贴纸
●580日元（不含税）
●RANA 贩卖

可以保护容易被刮伤的液晶的就是这个液晶保护贴纸。而且还是立体影像贴纸，小叮铛会立体地映照出来哟！

推荐珍品



●小PS用电池盒
●500日元（不含税）
●HORI电气

当中除了可以收藏电池外还附加了开关用的螺丝刀。

街头霸王III

3度冲击～为未来而战～

STREET FIGHTERIII 3rd STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE

在「电软」编辑部再度掀起格斗热潮的本作老大来袭！

机种	DreamCast
类型	格斗FTG
媒体	GD-ROM
厂商	CAPCOM
发售日	2000.6.29
价格	6800日元

“神世纪之霸者”吉尔堂堂登场！

这位身体呈双色，一头金黄色长发的吉尔是在暗中操作地球历史的神秘组织的新一代领袖。由于吉尔自幼就拥有卓越的能力，因此被选为新一代领袖。为了将2056年才能完成的统一世界计划提前50年，吉尔终于现身挑战世界最强者。下面就是他的使用条件，大家快来照着调校出来，与朋友对战时可就无敌天下了。

使用条件 → 在ARCADE模式对CPU战中全19名角色全部CLEAR。



←在OPTION中将局（ROUND）数调为1，游戏难度的星级调为1星。



←在街机、生存、训练各模式的角色选择画面中，光标停在阴、阳两人身上。



←对CPU战中全部CLEAR，包括打倒吉尔，19名角色无一例外。



←从「阴」处按上、「阳」处按下即可选出吉尔的头像。

纵横街头之尊者 驰骋战场的霸



相信拥有DC的朋友一定对此款游戏不会陌生的，奉本作为经典作品的天师一直被无法购得大摇杆以致没有将本作中的摔投系人物角色练得出神入化而感到遗憾。莱因也将本作视为2D极品格斗，并且他用的RYU也很強！而对于彩火则不太看好本作（哈哈，因为他玩不好）。

这里为大家介绍的就是本作的最终关底——吉尔（Gill）的选用情况以及其必杀技和超必杀技。你一定很乐意选用这位老大吧。莱因对于这位大哥的情况十分熟悉，一说起来就滔滔不绝了，谁来堵住他的嘴……

吉尔的必杀技、超级必杀技大介绍

无敌霸者风火突进神世纪

必杀技

高速炎弹
↓↘→+拳
发射火炎弹，轻拳为水平射击，中、重拳则为斜上角度。



冰冻弹
↓↘→+拳
性质与“高速炎弹”一样，不同的是吉尔对向左方。



生化攻击
→↓↘+拳
以超速突进的攻击招式，用轻、中、重拳来区分距离的长短。



精神头击
↓↙←+拳
跳起后对敌手进行头部攻击的招式，可连续使用进行追打。



月巢之缆
→↘↓↙←+腿
从空中快速移动后双膝下落攻击的即使防御也可破解的招式。



爆裂

超必杀技

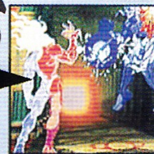
回复
超必槽满的状态下被KO时会自动发动。
失去的体力得到最大的回复，最占便宜的超杀，回复中被攻击时即停止回复。





陨石攻击
↓↘→↓↘→+拳
向对手进行大量炎、冰陨石攻击。一定要注意此招发动后与他的距离关系（远的打不到）。





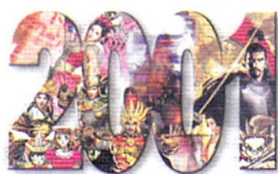
六翼天使斩
↓↘→↓↘→+腿
移动至画面中央，从空中向全画面发射能量，十分狠毒，即使防御也会遭到不小的打击。





必杀 无限

暴雨狂风般出击
王雷鸣电闪似斩杀




決戦II
KESSEN

看广告学日文

LEARN JAPANESE FROM

①こんどは、ドラマ仕立てだ。

②2つのドラマがこれ1本で楽しめる。

③ゆうめいな牧場にするんだ!

④ぜったいシアワセになるんだから

ぼくじょうものがたり ジービースリー

牧場物語GB3

ボーイ・ミーツ・ガール

ほのぼのドラマティックRPG

① 这一次将演出连续剧。

◆こんど（ko-n-do）汉字写做“今度”，是这回、这次的意思，不过奇怪的是这个字也有下一次的意思，所以只好以文意来判断它的意思了。

◆ドラマ（do-ra-ma）这个字是戏剧、连续剧的意思。大家平常爱看的日剧就是叫“ドラマ”！

◆仕立 したてる（shi-ta-te-ru）这个字的意思也是很多，有缝制、准备、培养、造就和扮演的意思，可是别被唬住啦！在这里就是演出连续剧的意思哦！

② 两部连续剧在这个游戏中都能欣赏到卡名：牧场物语GB3

◆二つ ふたつ（fu-ta-tsu）数量词，就是两个啦！

◆楽しめる たのしめる（ta-no-shi-me-ru）能享受、能欣赏的意思。

③ 就在有名的牧场里

◆ゆうめい（yu-u-me-i）汉字写做“有名”，这样知道了吗？就是很出名的意思啦！

◆牧場ぼくじょう（bo-ku-jyo-o）当然就是养羊养猪养牛养草的牧场啦！

④ 一定要变得幸福哦！

◆ぜったい（ze-x-ta-i）汉字是“绝对”，有一定、千万、绝对的意思。

◆シァワセ（shi-a-wa-se）就是“幸せ”，很happy的“幸福”啦！

会话加油站

唉呀！这个月教大家什么好呢？最近被朋友问起星座日文的说法，说来惭愧，S・P只记得自己星座的说法，所以啦！S・P决定把其他都找出来教大家，顺便自己也复习一下！

◆白羊座おひつじざ（o-hi-tsu-ji-za）牡羊座
◆金牛座おうしざ（o-u-shi-za）牡牛座
◆双子座ふたござ（hu-ta-go-za）双子座
◆巨蟹座かにざ（ka-ni-za）巨蟹座
◆狮子座ししざ（shi-shi-za）狮子座
◆处女座おとめざ（o-to-me-za）乙女座
◆天秤座てんびんざ（te-n-bi-n-za）天秤座
◆天蝎座さそりざ（sa-so-ri-za）蝎座
◆射手座いてざ（i-te-za）射手座
◆摩羯座やぎざ（ya-gi-za）山羊座
◆水瓶座みずかめざ（mi-zu-ka-me-za）水瓶座
◆双鱼座うおざ（u-o-za）鱼座

例如：

◆S.Pの星座（せいざ）は何（なん）ですか？（S・P-no-se-i-za-wa-na-n-de-su-ka）

S.P你是什么星座呢？

◆蝎座（さそりざ）です。（sa-so-ri-za-de-su）天蝎座。

《电软》S・P 留言板



不知道各位读者们喜不喜欢这个广告呢？S・P觉得这个广告好可爱哦！想像在牧场的教堂里结婚，底下还坐了一大堆观礼的大头动物，嘿嘿……好想这样和心爱的人WEDDING啊……

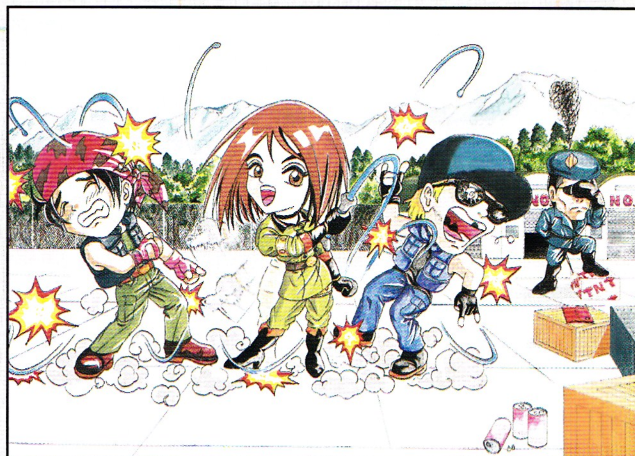
这次这一款新作“牧场物语GB3”不但做成男主角跟女主角两个包装，在游戏里男女主角还可以结婚哦！所以大家知道这个广告为什么要这样做、还叫你一定要变得幸福了吧？

大墙画廊

彩版vol.49

这个冬天京城的雪真是多啊，到2月初已下过八场，是否预兆今年是个大丰年呢？新世纪的春天会有无限美丽的春光吗？看来今年的游戏世界是个「多事之秋」，DC的陨落、各类新主机的蓄势待发等等大事令编辑部中的众编们近期争论不止，甚至一番论战后都不得不趴下来「眯」上一觉才能「回复体力」。其实界内打得越激烈，我们、玩家越占便宜……画廊方面还请大家继续支持……

——廊主SHADOW&PHOENIX



《训练场上》　山西临汾　寒香&M·K

S：感觉whip像是在玩耍，可是2位酷哥惨了……

P：地上的"电软可乐"何时能够出山，与百事、可口分庭抗礼呢？

（廊P：★★★★）

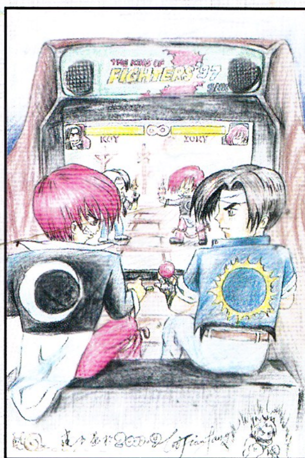


《樱大战2》　兰州　李景玉

S："樱3"本月的登场是否能让DC大卖一番呢？

P：你不觉得每个人的脸庞都显得空空的吗？

（廊P：★★★）

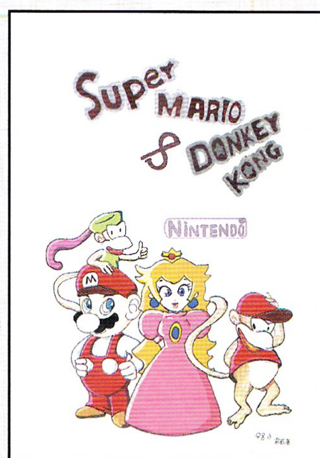


《生死对决》　山东龙口　李建方

S：2位歇歇吧，即使互换角色也不能令SNK风云再起。

P：你的机台的名字叫"97亲属之王"啊？！

（廊P：★★★）



《超级玛里奥与大金刚》　延吉　彭富强

S：从没想过水管工和猩猩会有如此高的人气。

P：很怀念它们从前陪伴我渡过的游戏生涯。

（廊P：★★）



《远古的梦》　四川自贡　徐海

S：小茶馆是你作画的地方吗？一定是个好居所。

P：幸得WP提醒，不然我会将希腊长枪兵误以为是罗马的斗士。

（廊P：★★★★）

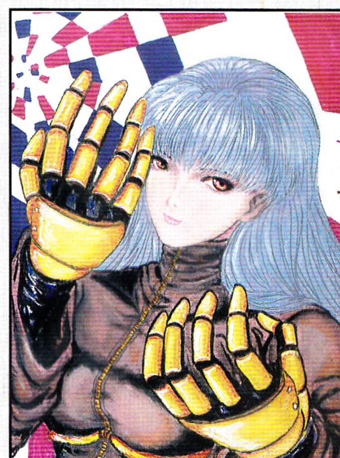


《灌篮高手－DINO危机版》（计）　北京　赵建军

S：恐龙扣篮相信比乔丹更得心应手，但是它们会打吗？

P：期待《侏罗纪公园3》的早日上映！

（廊P：★★★）



《库拉》　广西龙州　蒙振华

S：《KOF 2000》的中BOSS这样看与神乐千鹤有些相似。

P：手指莫名地给我种《JOJO》中替身的感觉。

（廊P：★★★）



幻想水浒外传2

●幻想水浒外传Vol.2クリスタルバレーの决斗

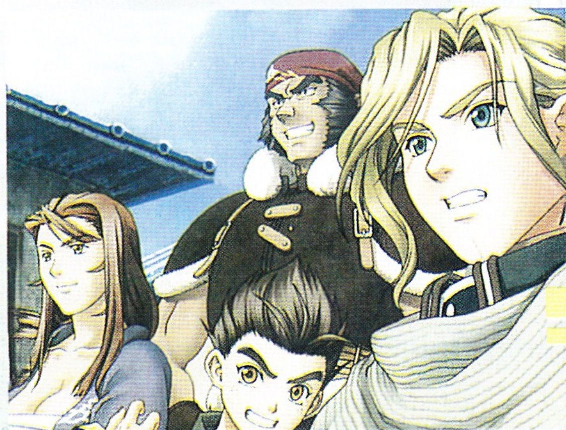
PS	厂商：KONAMI
	类型：AVG
	媒体：CD-ROM
	发售日：2001.3

新同盟军和高原王国战后3个月

“幻想水浒外传”系列是以“幻想水浒传”系列未能述及的故事为题材。此作旨在描写主角·奈修（ナッシュ）的故事，相当于奈修篇的完结剧情。舞台是“幻想水浒传II”3个月后，新同盟军战胜高原王国军（ハイランド王国军）之后的故事。相信，您也会为本作揭晓的事实感到惊愕。

故事源自“幻想水浒传II”的3个月后





新的战幕悄悄揭开

"外传"系列是通过独创主角——奈修的视点来描绘"幻想水浒传"的世界。最新作"幻想水浒外传2"是以"幻想水浒传II"的3个月后为舞台。主角同样是奈修。

在前作未能完成任务的奈修，四处流浪，欲往哈莫尼亚（ハルモニア）的首都·水晶谷（クリスタルバレー）跟萨吉（ザジ）决斗。他在抵达哈莫尼亚之前路经米里特村（ミリト）时发生的事件就是第1话。

此作跟前作一样是由4话构成。据说，读取前作的过关资料，可以在此作看到特殊事件。





第1话的剧情

马不停蹄赶往水晶谷的奈修，路经米里特村，稍作休息。适逢米里特村举行祭典，热闹非凡。在众多的村人之中，还有曾经并肩作战的新同盟军成员。然而，村庄突遭盗贼团袭击。虽然奈修等人顺利击退盗贼团，但村人知悉他们来自都市同盟后，立刻逼他们离开……

决战萨吉！？

在"外传1"首度亮相的萨吉，因为曾经败在奈修之手，处心积虑想要报仇。本作中，他和奈修之间的恩怨，会以什么样的形式了结呢？



再见那些令人怀念的人物！

此作跟"外传1"同样会有许多在"幻想水浒传II"登场的角色出现。只是，目前还不清楚这些角色会如何活跃，这次就先针对奈修、卡缪（カミュー）和迈克罗（マイクロトフ）来作介绍。再者，未在前作亮相的108星是否会全员出现在此作，尚是未知数。

奈修

以哈莫尼亚神圣国南部边境警备队特殊任务潜入员的身份，前往都市同盟找寻"真之纹章"的秘密，怎奈任务失败，只得到处流浪。





迈克罗

本是马其坦骑士团（マチルダ骑士团）青骑士团长。高原王国和新同盟军战争结束后，协助重建马其坦骑士团。之后，虽被委任团长职务，但断然拒绝。



卡缪

本是马其坦骑士团红骑士团长。战争结束后，跟迈克罗一起协助重建马其坦骑士团。之后，展开回归故乡之旅。目前跟迈克罗结伴旅行中。

巡回剧团和山贼登场！

在第1话，除了迈克罗和卡缪这2位骑士之外，在全国各地巡回演出的巡回剧团以及原以山贼为业的罗嫣（ロウエン）、克悠（コウユウ）和奇吉姆（ギジム）等人，也会登场。

这个女孩是……



↑这位细心照顾卡缪的女孩是此作独创的新角色—玛姬（マキ）。目前只知道她好像是卡缪少年时代的玩伴。















美丽的CG动画总长共90分钟以上，与战斗有关的事件是前作的八倍以上！告诉你，“决战2”是非常超值哦。这次我们就以游戏系统为中心，来告诉大家这款游戏的魅力吧！

游戏系统的具体状况，如今终于明朗化了！

決戦II KESSEN





决战II

PS2

- 厂商：光荣
- 类型：SLG
- 发售日：2001年2月下旬

与前作相比，玩家的任意性大幅提高的战斗系统

本作的战斗系统与前作相比，可以说有飞跃般的提升。各部队的目标及阵型变得可随时变更，武将也可以直接操作……对于玩家这样可大幅增加亲自参战的临场感，比起前作有着更强的战斗感觉。



→首度公开的战斗画面。由于各种情报都可以由画面上得知，生手也不用怕。

南蛮的武将夫妇

孟获&祝融

（配音：宫川大助&花子）

孟获是居住在汉帝国所在地·中原的南方，统帅着南方诸部族的族长。性格急燥，而且脑筋不是很好（笑）。祝融就是他的妻子，是个让孟获在她面前抬不起头来的女强人。即使是在战场也是以纸扇子当武器……（这只是推测而已）在原作里，孔明七擒七纵孟获的故事是大家早已熟知的，那在此作里会是怎么样的发展呢？

崭新登场 魏·吴的猛将们



曹仁 魏

（配音：岛田敏）

曹伯的儿子，也就是曹操的侄子，同时是曹军的主力武将之一。拥有即使是被百万大军给包围仍面不改色的豪气与胆量。和夏侯渊是义兄弟。和原作没什么不同。

决胜千里锦绣江山

让我们来看看详细的游戏流程吧！

此作的故事与战斗是以关卡为单位来进行的，在这里我们就简单地解说一下每一关的基本构成以及游戏的流程吧。



战斗部分虽然更细了，但除了战斗以外要做的事情也很多哦

政略

每一关开始第一件工作就是政略进行。当战斗告了一段落后，为了继续自军阵营长时间的作战战略与经营，必须在这里决定战略的行动与政策、武将启用、新武器开发等工作。



↑有时所属武将也会提出建议，可以由三个提案之中选择一个执行。



←政略的效果会影响很多地方，包括故事哦！

军议

政略工作结束，看完故事剧情之后，进入直接战斗前的就是军议的步骤了。像是决定进军路线，或是在哪设置陷阱、战术运用决定等工作的决定就是在这里进行的。好好的在这里把握作战的目的，进行战况分析与策略的拟定吧！

→军议和政略一样，也是由三项提案中选出一个来进行。





↑而根据选择的作战不同，所参加的部队以及兵种、军粮库的配置、前进线路、以及会发生的事件也会不一样。

战斗

战斗可以说是每一关最大的重头戏，武将与士兵们就依照在军议时所作的决定自动的进行动作。不过，虽然说是这么说，但可不是就叫你放着不管了，随着战况适时给予新的指示，才是掌握胜利的关键。此外，强力的必杀技如妖术、战术或是强力的新兵器的运用也是重点。



野战、水战、攻城战等等拥有多样化的作战方式

战场上丰富多彩的兵器群



野战用兵器，会击出巨木作成的巨箭来向敌阵



也是野战用的兵器，就是所谓的「大炮」。



野战用的火焰放射器，对于骑马队或是象兵队会有非常大的效果



攻城战用的投石车，发射巨大的石块将敌方的城门或是士兵整个打烂

关卡的流程

关卡开始 前关终了后的状况在此简要说明。



政略 进行战略行动，听部下的献策，决定实行何种提案。



戏剧 战前导入的原创故事"爱与战"。

军议 决定战斗时的作战等，与政略一样采用部下的提案。



战斗 与敌军直接战斗。这种状况下根据军议决定变化。

战后处理 根据战斗后衍生的问题来处理的部分。



向下一关进军

魏 夏侯渊

（配音：挂川裕彦）

相信曹操就是"唯一能平定乱世的英雄"，因此在曹操举兵自立时便跟随在他身边，对曹操绝对忠诚的猛将，在原作里可以说是曹操军的战斗主力。

魏 夏侯霸

（配音：吉水孝宏）

夏侯渊的长子，和父亲一样，骑马弓箭的本事都相当强，以超越父亲的成就为目的而努力着。不过容易冲动是他的一大缺点。原作中也是名优秀的武将，本作中会大出风头吗？

吴 甘宁

（配音：大场真人）

本来是出没在长江流域的海盗，后来被孙权与周瑜招降，而成为吴国的将领。之后立下许多战功，成为吴国的大将之一。由于是海贼出身，所以相当擅长水战。

战无不胜浩浩荡荡

血腥咆哮3

BLOODY ROAR 3

PS2 厂商：HUDSON 类型：3D-FTG
媒体：CD-ROM 发售日：2001年春

本作是由方向键和4个按键来控制，4个按键分别是为G（重度防御键）、P（拳击键）、K（脚踹键）、B（兽化攻击键）。当画面下方的兽化槽蓄满后，会出现“BEAST”的发亮提示，此时可利用兽化键令角色兽化。

另外还导入了“空中连续技”和“紧急回避”的新系统。

介绍全部的12位角色

雄儿

会兽化为狼，格斗方式属于拳击类，拥有快速的步伐与拳击。



→他就是此系列游戏的主角，外形看起来很帅。

加铎



会兽化为狮子，虽然动作较慢、技巧较少，但攻击力却很可怕。



→这个角色攻击的招式威力相当可怕，不可大意。

升胧

会兽化为虎，虽然格斗的类型与胧相似，但可使用的技巧不同。





←他与胧的差异在于他会很多豪快的荒削等技巧。

艾莉丝

会兽化为兔子，拥有相当丰富的连续技，而且兽化后连续技会增加。





←拥有许多充满兔子味道的可爱攻击招式，动作轻巧。

爆龙



会兽化为鼹鼠，拥有如忍者一般的灵巧与可怕的必杀技。



→爆龙这位角色拥有许多酷毙了的格斗技巧。

布吉曼

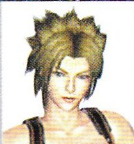


会兽化为变色龙，可利用自由伸缩的身体进行攻击，而且还会消失。



→这个角色会许多令人不可思议的技巧，要十分小心才行。

马贝儿



兽化为豹，可利用丰富的中段技破坏对手的底盘，投掷技也很可怕。



→威力很强，速度还好，即使兽化为豹仍然会散发出相当迷人的魅力。

席欧



兽化为一种类似外星人的东西，兽化后会发挥相当可怕的实力。



→兽化后可利用有如利刃一般的手腕攻击，有效范围相当长。

斯坦

会兽化为昆虫，拥有丰富的投掷技，动作虽慢但威力却很可怕。



←一击一击不断出手，以丰富的兽化攻击来投掷突进。

羽璃子

会兽化为半人半兽的状态，虽然攻击距离短，但是攻击速度却很快。





←虽然这角色的攻击力很低，但却可利用适当的按钮发挥相当大的效果。

胧

使用心意六合拳，会兽化为虎，是一位会使用丰富的连续技的角色。





←只要能够好好地将连续技组合起来更可发挥相当可怕的效果，攻击力高。

珍妮

会兽化为蝙蝠，利用长脚为武器，以跆拳道的技巧与对手展开格斗。





←属于性感型的大姐，兽化之后会由空中使用各种丰富的攻击。

新世纪的主机大战一触即发，21世纪游戏公司的策略大剖析！

游戏业的新世纪新格局

逐渐变化中的游戏主机角色定位，加速中的改革浪潮揭密！
游戏主机开发商SCE、任天堂、微软、SEGA的策略！
探访六大软件公司的21世纪战略！

























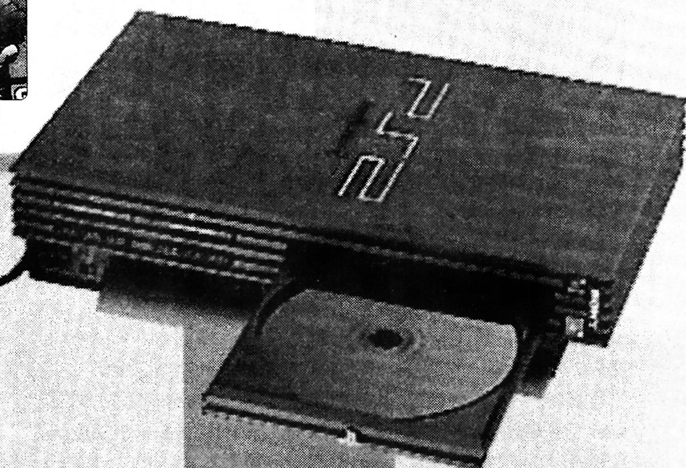






LINE UP

■ 加速中的改革浪潮
新世纪游戏发展的5种现象
■ SCE篇
佐伯雅司访谈录
■ 任天堂篇
2001年任天堂改变游戏？
■ 微软篇
透彻理解日本市场与欧美市场的区别，称霸游戏业任重道远
■ SEGA篇
从硬件商到软件商的转变
“机构改革大会”揭密
■ 六大软件商在新世纪的战略
对于网络领域的发展认识是？
对于跨平台战略的看法是？
对于游戏竞争对手的看法是？

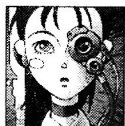


根据调查表明，作为20世纪日本在世界范围内值得骄傲的产品，游戏机仅次于方便面、卡拉OK、耳机式立体音响，位居热门商品的第四位。曾经被认为是儿童玩具的游戏，在迎来21世纪后，已经成为了一种文化而被全世界所认同。

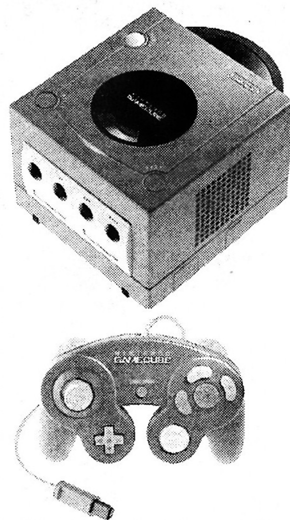
责编/风林 麒麟

加速中的改革浪潮
新世纪中游戏发展的5种现象

围绕在我们身边的游戏环境已经发生了变化，并掀起了巨大的浪潮。下面我们将探讨在新世纪中游戏的发展，看看游戏今后的进化方向。



新主机=新刺激已不再成立!?
游戏主机的进化与新的刺激



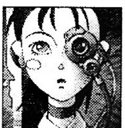
游戏主机的进化历史，可说是电脑科技高速进化的历史。从8→16→32→64,CPU的位数不断的增大，机器性能增强时，我们就会在游戏中感受到新的冲击。当我们从8位的FC转换到16位的SFC之时，我们因为2D影像的大幅进化体会到“美丽画面”的魅力；而从16位的SFC转换至32位的PS时代时，游戏开始了从2D画面至3D画面的大进化。多边形产生的立体影像、3D演算形成的美丽CG，是以往2D主机所无法让玩家感受到的。一直进化至32位主机为止，每当游戏主机进行更新，在画面上就能产生出与进化前完全不同的刺激体验。

而自32位主机以后，游戏主机的进化形态就由质的变化逐渐转变为以量的扩大为中心。以PS进化PS2为例，其处理速度的大幅提升、多边型数量压倒性的增加、并以大容量DVD为媒体等等，在量的规模上都有了爆炸性的增加。32位主机之后的进化，可说是以3D主机为基本概念，用量的规模扩大而产生出新的刺激，朝着究极的3D体验为目标而进化。而在2001年即将有任天堂的GAMECUBE（以下简称NGC）以及微软的XBOX两台新主机出现，虽说是在已经发售的PS2之后一年才登场，不过从究极3D体验的意义上讲，两种主机可说是和PS2站在了同一个位置。那么在这些超级主机上是否会产生出全新概念的游戏呢？令人关注。



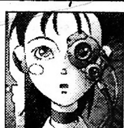
手掌机风靡新世纪
便携主机的大跃进

如同家用游戏主机的高性能一样，手掌机的进化也没有停止。彩色WS于去年的12月9日发售，今年3月21日GBA即将发售。彩色WS方面，今年夏天将会发售带有USB端子的连接器，强化了与PS2以及电脑之间的连接；GBA方面也预定发售与移动电话相连接的一体机。高性能、多功能化已成为掌机发展的潮流。以技术上的突破为契机，也许前所未有的游戏就会诞生了吧？



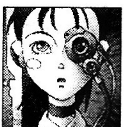
开发费用上涨带来的新尝试
同一软件的跨平台销售路线

由于游戏主机的性能大幅提升，游戏开发所耗费的成本也随之增加。在玩家之间的喜好产生分歧、市场的状况日趋严重萎缩的情况下，能够出现销量达到50万套的热卖作品很难，就算是倾注很长时间以及大量金钱在一部游戏上，也不一定能创造出超级大作。在这种情况下，“同一部软件进行多机种移植”这个想法就成为了趋势。基本上来说就是将同样内容的游戏在多种机种上发售。将同样内容的软件在多种机种上发售，也就是其资料以及系统相同，使制作成本大幅降低；而且，如果能够同时发售，也能够减少宣传费用。此外，游戏网络化的进步将使不同机种的同一软件能在网络上一起进行游戏。不过，问题就在于当游戏开发时一定要将不同机种间不同的硬件性能加以平衡。无论如何，这是不用买多部主机就能玩到众多大作的时代，对于玩家来说应是一件好事吧。



游戏主机个性鲜明
硬件的附加性能层出不穷

SCEI、任天堂、微软、SEGA，虽然有如此多的游戏厂商，但是他们进化的方向几乎是相同的——尽可能的运用更多的多边形，表现出更美丽的影像。这使得要明确分辨出各部游戏主机之间的性能差异变得十分困难。因此，为了要大力宣传自家主机与其他主机的不同，搭载种种新机能成为近年来游戏主机的发展方向。DC将网络功能当作标准配置，PS2则拥有与PS软件的互换性以及放映DVD影片的机能，而明年发售的NGC则拥有能与GBA互动的机能，XBOX则将硬盘作为锦囊妙计。可见，游戏主机已经不再是单纯的以游戏为主，而是能玩游戏的网络设备，玩游戏不过是其中一种功能罢了。



网络为游戏业带来了革命
通往游戏新乐趣的必经之路

2001年将会是游戏与通讯真正融合的一年。利用通讯交换资料的游戏能够带来前所未有的魅力。GB的“口袋妖怪”就是这样的例子，此外，也有如同“梦幻之星网络版”家用机的网络游戏登场。还有，“FF”、“生化危机”等著名大作也在向着网络化发展。

今年，日本国内的通讯环境将会获得大幅度的改善，这是因为宽频上网的高速网络连接将会普及化，无论是CATV、ADSL，甚至新一代移动电话等宽频高速网络连接服务都将以合理的价位提供。今后，不只是在游戏中加入网络机能而已，更把游戏主机的地位一举提升为家庭娱乐终端。

进入第二年的PS2，将会对所有的疑问作出回答

SCE

PS2发售、"勇者斗恶龙Ⅶ"与"FF Ⅸ"争艳，2000年里关于SCE的话题相当丰富。对于竞争对手即将登场的2001年，SCE到底策划了怎样的战略呢？

21世纪的关键语
- ●位元下载
- ●专用硬盘
- ●i－mode连接
- ●人气大作的续片登场
- ●PS的继续普及

象征2000年游戏市场的PlayStation家族

PS2的加速热卖对于市场的影响如何？

——首先请问，对于SCE而言，去年最大的头条新闻可以说就是3月4日的PS2发售吧？

佐伯雅司先生(以下简称佐伯)：是的。开始点燃PS2这个导火线的，是2月18日的"PlayStation制品展"。从那一天起，媒体与玩家两个方面开始真正的兴奋起来了。之后到了3月4日发售当天，盛大的烟火才算爆发出来，我想大致可以这么说吧。发售台数仅仅两周就突破了100万，到去年九月为止总计约攀升至352万台。尽早让PS2普及就是我们努力的目标。关于这点，个人认为几乎是如我们所料，而对于出厂就能畅销，且超乎预料地持续这么长的时间，这反倒吓了我们一跳。但是，因为生产状况的关系，今年年终的商业竞争可能会供不应求。当然，针对PS2需求的稳定出货是应该尽早解决的问题，对于这一点我们有充分的认识，再加上去年10月在北美、11月在欧洲开始发售，这已经不仅是日本国内，而且是全球性的问题。

此外，我们也认识到因为急速的热卖而产生了部分的"偏差"。在PS的时代，当走过100万台、200万台的阶段性时期，我们看得出这时候会有什么类型的玩家，他们需求怎样的商品等倾向。而到了PS2，因为主机热卖的关系，短时间之内玩家暴增，要去预测他们想追求什么样的东西非常不容易，开发以及促销的难易度从一开始就很高。



←佐伯雅司：索尼电脑娱乐股份公司执行官员，通信设计部部长。1954年生人，1977年进入索尼。曾担任护照大小的8mm便携式摄像机的宣传工作，随着PS事业的蓬勃发展转向SCE，负责PS、PS2宣传工作以及宣传部的工作。

——相对于PS2主机的热卖，各方面都认为游戏反而卖得不好呢。

佐伯：就我们而言，并没有"卖得不好"的感觉，从PS2专用游戏累计发卖份数至今年九月底已超过了800万套的这个数字来看就很明显了。PS2发售当日有"山脊赛车V"、"决战"，其后也有"铁拳TT"、"剧空间职业棒球"等以PS来说是中等热卖级的优秀作品登场。不过，和PS2主机销售台数急剧的增加相比，游戏方面几乎没有出现过百万级名作或是"勇者斗恶龙Ⅶ"这种给予玩家深刻印象的"杀手级软件"，这一点也是事实。所以，今后如果多推出几部可以称得上"杀手级软件"的游戏，想必之前所遭到批评也会平息下来吧。因此，从2001年年初开始，我们就有两大关卡：一是硬件的出货稳定供应，二是"杀手级软件"的推出。个人认为，这是要在今年，甚至可说是要在三月之前一定要克服的难关。

——"三月之前"的这个界线是依据什么来划分的呢？

佐伯：其一是因为公司经营方面的2000年年度结算，而最主要的还是PS2发售已满一周年，我们知道此时是玩家、媒体等方面给我们最后评价的期限。

新主机的登场，加上两大游戏在两个月之内接连发售……虽说市场并不缺少重量级大作，但是自98年起逐渐下滑的PS市场在今年仍然继续呈现下滑趋势。而PSone方面或许是设计优异，以及反映现今仍以PS游戏为中心的市场情形，目前仍旧热卖中。

PSone寄托SCE的满腔期望

PS舵手久多良木健曾经非常自信的说："PSone会使PS更进一步实现飞跃，我们的目标是全球销量一亿台。"。那么还会有PS软件不断发售吗？"我们将会一如既往的支持PS，将来还会考虑通过网络进行游戏软件的传输。"(SCE宣传部)



PS刺激游戏杂志业蓬勃发展

年度PS软件发售款数	
1994年	发售34款
1995年	发售211款
1996年	发售489款
1997年	发售538款
1998年	发售693款
1999年	发售852款
2000年	发售766款

↑看过上表就能明白PS软件是以怎样的势头喷涌而出的，发售款数年年递增。99年1年竟有800多款软件出炉，2000年也有超过700款软件发售，其强大的软件阵容令人惊叹。

没有新意的作品导致游戏市场的低迷

——游戏市场自98年以来就有逐渐下降的趋势，您是如何看这个问题的呢？

佐伯：一是有创意的作品很少，其次是令人感到难玩的游戏太多，大概就这两方面吧。自PS时代我们就一直提倡创新，但近几年来拥有新的游戏理念、可以通过游戏画面而结交朋友、以及可以拓宽玩家层面的游戏可说都没有出现过；我所指的是有原创性的游戏。例如说音乐游戏出现了许多新的玩法，但是，从"利用音乐玩游戏"的原点看来，却没有出现新的创意。又例如"随身玩伴"这种"以文字当作沟通工具"的游戏，虽然是在移动电话中早已使用过的要素，但是以游戏的形式推出却是全新的概念。如果在此基础上再不出现新的想法与创意，也许就没有办法再继续维持这么大规模的游戏产业。真正具有创意的游戏，不是想到了要做就做得到的，当然也不是一定时间就会出现的，有时也会需要"撞大运"的这种比较轻松的态度。不过话说回来，有一段时间没有出现感觉有意思的游戏，这也是不争的事实。



↑DQ7的出货量已达400万套，是日本市场中最畅销的PS软件。

再者，感觉很难玩的游戏，虽然大多是实际玩了之后会觉得并非如此，但是如果需要花时间记住游戏规则的话，这对一般玩家而言就相当困难了。此外，个人倒不觉得PS2就是要有非常出色的画面。如果说，现在PS2要推出像是"小蜜蜂"这种简单而新颖的游戏，我们也会全力的推销。简单的东西也不错。

——在PS时代，SCE对于此种充满创意的游戏非常关注，但是在PS2上面还没有出现此类游戏，这是为什么？

佐伯：其实不然，我们就是以此种态度推出了"动感滑鼠"。在PS2热卖的影响下，推出时间也提前了。另外，有许多玩家把PS软件"我的暑假"放在PS2上面玩，这很令人意外，而且多是30岁以上的玩家。我想这种出人意料的事情，在明年将会更多。

与厂商的互助是激活市场的底牌

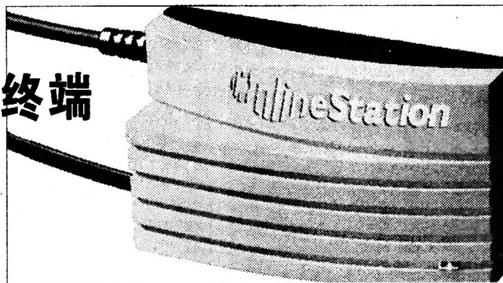
——去年的PS因为有"勇者斗恶龙Ⅶ"成为很大的话题，对此你的看法如何？

佐伯："DQ7"的销售业绩确实让人刮目相看。由SMAP演出的CM，引起了很大的轰动，为"DQ7"热卖打下了伏笔。其实，SCE在99年元旦就制作了"希望'DQ7'顺利上市"的CM，但是最终还是延期了，当时还有人对我说"难道祈求神的保佑也无济于事吗？"(笑)。

——从去年到今年，PS2的软件阵容比较充实，那在今年商业竞争上会有何活动呢？

佐伯：自去年底起就有期待的大作出现，其中"机动战士高达"与以往的销售方式不同，这是SCE与加盟厂商共同进行宣传、策划并推出的第一部作品。对于目前游戏市场的低迷，SCE认为，没有任何一种产业能够不断持续成长，过去游戏产业的顺利发展只是一种偶然。不过，作为游戏硬件厂商的SCE必须要对市场负责。因此，为了再次激活市场，我们不会像以前那样与厂商各行各路，SCE将为加盟厂商提供宣传、设备等各方面的支持，并与开发商共同策划游戏。

玩游戏、看DVD影片、上网……PlayStation2是先进的家用娱乐终端



没有新意的作品导致游戏市场的低迷

——从以前发表的数据中显示，PS2的玩家给人一种年龄层偏高的印象，不知现在如何呢？

佐伯：女性以及20岁以上的玩家是增加了，不过年龄层较高却是不争的事实。而在调查实际的使用情况后发现，85%以上的玩家还是将它当作游戏机来玩PS2的游戏，其余的15%中的玩家绝大部分则是来玩PS游戏，至于拿来当作DVD放映用的仅占很少的一部分而已。从发售前后各新闻媒体所报导中定位的"PS2是超越游戏主机的娱乐家庭终端"来看，其实大家使用的算是非常正常的。

——话虽如此，不过明年即将开始的PS2"位元下载"以及"i-mode连接服务"等等的网络相关发展，以家庭终端的新式用途来说，通过游戏来带动其他功能的迹象似乎不太明显吧。

佐伯：现在公开的网络对应游戏情报中，具体的只有"i-mode连接服务"而已，其他的在此不便多谈。不过有一件事可以确定，那就是2001年将会是大家明白"PlayStation"名称内在含义的一年吧。"工作用的电脑叫做WorkStation，那么游戏用的电脑就叫PlayStation"，这原本就是SCE社长久多良木健这样来命名的理由。把"游戏用电脑"的意义逐渐表现得更为具体，这就是今年PlayStation2的硬件战略吧。

——具体方面考虑以怎样的方式进行呢？

佐伯：首先是1~3月中推出可能会是杀手级的游戏，加上"i-mode连接服务"、"位元下载"等使用网络的新提案将在准备充分后相继推出，在'99年3月2日以来我们提出的关于PS2的种种想法，可以在今年的一系列动作来加以实现。无论如何，先由游戏开始。看过"剧空间职业棒球"的人我想就会明白，看一眼就会让人觉得"PS2真棒"；而"MotoGP"更是让看到游戏预告片的人会发出"这是什么？"的惊叹，会以为播映的是录影带。而在明年软件阵容上，相信就会证明PS2软件的惊人之处了。如果再揭示一

下专用硬盘以及其他周边的使用方式和有趣之处，我想大家一定会了解"PS2是游戏用电脑"的意义。

——那就是久多良木社长99年所宣示的"PS十五年计划"的重点吗?

佐伯：这个嘛……综合我个人所知道的情报，已经超越了"PS2是游戏主机还是非游戏主机"的范畴了。当然游戏是主要的功能，因为游戏(GAME)已经是现今日本最广泛的一种娱乐(Entertainment)。但是，PS2除了游戏以外，不是还有DVD影片以及音乐、网络等更多可以去玩的东西吗?我们将会慢慢去实现这些的。

——除了现在已经证实以外是否还有秘密的计划呢?

佐伯：这个就要保密了(笑)。

PS2硬件的性价比将会越来越高?

——竞争对手NGC与XBOX即将登场，PS2今后的市场对策是否已经考虑好了?

佐伯：和往常一样，我们只是在专心做自己的工作而已。不过如果因为竞争对手的出现而使市场更为活跃，那我们当然十分欢迎。不仅是新的主机，我们也希望世嘉多多加油。

——那么，2001年有可能出现其他领域的对手吗?

佐伯：是有听过移动电话有可能成为对手，不过从"游戏用电脑"的PS2来看，由于所涉及的领域很多，也可以说没有绝对意义上的对手(笑)。

——SONY新发售的数码相机"CYBER SHOT"宣称可以对应PS2，似乎周边机器也有了许多新的情报了吧?

佐伯：不过问题在价格上，比主机价格高上两倍以上的周边机器就有点贵了。就市场销售的上限来看，周边机器的合理价应该是在主机价格的15%，就PS2来看是6000日元。

——最后，对于PS2是家用娱乐终端的这种定位，玩家能否适应呢?

佐伯：没问题的。因为PS2已经得到了玩家了爱戴！而SCE也将在新的一年中为玩家创造更多的快乐。





↑这是"FF10"与"决战2"的开发中画面，分别预定7月和3月发售。

预测2001 PS2玩家可以得到这些!

大作接踵而至!

如同佐伯先生所说，今年春PS2的游戏发售表将非常的充实，而且年中还会有"合金装备2"、"Final FantasyX"等超大作相继推出。PS2的黄金时代终于要来临了。

网络巨舰启动

由于PS2专用56K MODEM与浏览器软件发售在即，PS2的网络计划也将在今年3月正式启动，而与之相对的各种网络游戏也会陆续推出。

也许会降价?

虽然有消息说PS2不会降价，但是迫于XBOX和NGC的压力，加之PS2软硬件销量的增加，在今年年底的时候PS2也许就会降价吧……

"PS2游戏卖得不好"的真相是?

"PS2的游戏没有主机卖得好"这种说法是否客观，让我们用具体的数字来检证一下。

主机的销售速度是史上最快的，但是……



PS2发售后的四个月内，主机在销量上有着压倒性的优势，平均每款软件的销量超过11万套，成绩相当不错。但是，在每台主机平均购入的游戏数量上有着极大差距，在主机刚推出的时候每一台主机平均不到一款软件，而发售后四个月仍只有1.5套，这恰恰说明了现今的家用游戏市场仍是以PS为主流，PS2则是硬件销量领先的主机。总之，去年的PS2可说是被PS游戏牵着走的，不过相信这种状况会在今年PS2重量级软件相继登场后有所改观。

发售后四个月内，PS与PS2的市场比较

	PLAYSTATION	PLAYSTATION 2
发售日期	1994年12月3日	2000年3月4日
价格	39800元	39800元
统计日期	11/28~4/2(18周)	2/28~7/2(18周)
主机推测销量	608,116	2,501,535
游戏发售款数	32款	32款
游戏总销量	2,494,398套	3,637,516套
一台主机平均购入软件数	4.1套	1.5套
一款软件的平均销量	77,950套戏	113,672套

主机购买者的年龄构成(SCE公布)

PS	PS2
20~24岁占28.7%	35岁以上占30%
14岁以下占25.4%	25~29岁占23.1%
15~19岁占20.9%	20~24岁占16.3%
25~29岁占11.5%	30~34岁占14.7%
30~34岁占8.8%	15~19岁占10%
35岁以上占5.2%	14岁以下占5.9%

注：同样的价格，PS2的购买年龄要高得多。或许是因为PS2具有看DVD影片、上网等的功能吧。

备受瞩目的两大主机终于现身，任天堂欲重塑辉煌！

任天堂

投入了NGC、GBA，朝新时代迈进的Nintendo，新主机今后的走向是什么？而Nintendo又是否能够再次成为家用机的霸主？

21世纪的关键语
- 回归原点
- GAMEBOY ADVANCE
- NINTENDO GAMECUBE
- 创造对开发者友好的游戏开发环境

无论如何都坚持自己信念的任天堂在2001年能够"改变游戏"吗？

99年在GB上推出的"口袋妖怪·金银"创下了长期畅销的纪录，而在N64上也持续发表了"马里奥网球64"、"塞尔达传说 姆吉拉的假面"、"星之卡比64"等销售量达50万套的作品，去年的NINTENDO仍旧表现出相当稳定的状况。但是，去年最大的新闻，就是NGC和GBA两大新主机的发表。

对于从N64的失败中诞生的NGC，最大的特征就是这是一部"对游戏开发者很友好"的主机。也就是不特别去宣传多边型数量等性能，而是将重点放在对于实际游戏制作时很重要的开发工具性能的提升上。相对于N64考验游戏制作者们能够发挥多少硬件性能的"挑战书"，NGC则是考虑尽量让游戏制作者能够顺利的进行游戏开发。事实上，在硬件发表会时就已经出现了能进行互动的展示画面（"马里奥128"、"口袋妖怪"），可见这会是一部很容易开发的新主机。

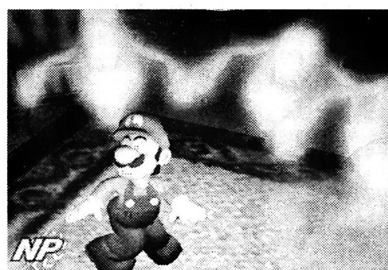
但是，这里有一个重点。"容易开发"并非真正的重要，"容易开发之后，就应在创意及构思上花更多的时间"才是NINTENDO要让NGC登场的真正目标。"发挥创意，开发追求游戏趣味性的游戏"，这正是NINTENDO在N64时代一直主张的"游戏品质的提升"，而现在也仍然一直在坚持着这个观点。

这样的观点，在GBA上面也是一样。如同之前的GB与N64一样，NINTENDO总是会实现主机间的连接。而GBA更可以当作NGC附有液晶显示的手柄。这项连接能够带来怎样的新乐趣，仅是想到在NGC上发售的同时很可能看得到与GBA连动游戏的出现，这点就十分令人期待。此外，GBA已经在今年一月开始正式进入量产阶段，以前的GB是以低年龄层玩家为中心的，但是在现在也将推出如"F-ZERO"、"皇家骑士团2外传"（请参阅下方专栏）等吸引较高年龄层玩家的作品，即将于本月发售的GBA真是令人迫不及待啊。

凭借NGC和GBA，NINTENDO是否能"改变游戏"呢？还是让我们屏息以待吧。



带来最大的惊喜吗？发表会的NGC，在2001年会为玩家←在去年以魔幻般的演出沸腾整个

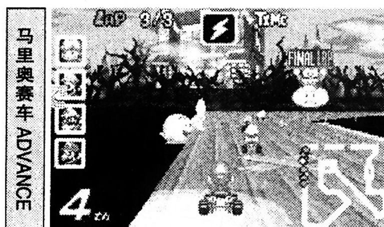


←马里奥会随NGC首发吗？

GBA拥有超强的软件阵容！

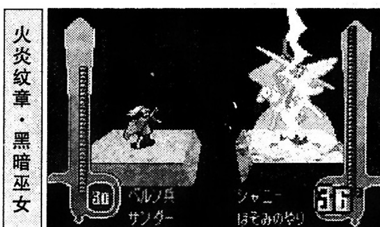
GBA即将在3月21日发售，相信届时随主机发售的软件数量也将创下新的记录。

马里奥赛车ADVANCE



↑首款公布的GBA软件。

火炎纹章·黑暗巫女



↑极品S·RPG终于登场！！

皇家骑士团外传



↑一如既往拥有深奥的世界观！

新主机的发售真的不会延期？探索游戏开发的现况

虽然任天堂一再声明在 2001 年会推出两大主机，但是“发售延期”的阴影依旧萦绕在玩家的心中。

就 NINTENDO 而言，主机延期发售已经令玩家习以为常了，其中最大的原因莫过于游戏开发进度赶不上，而 GAME CUBE 与 GBA 会不会也有这种忧虑呢？

在 GBA 方面，已经有以超过 80 家的 THIRD PARTY 加盟，大量的优秀软件已在制作中。在夏季的 SpaceWorld 中也展出了完成度很高的多个作品，看来玩家可以安心了。NINTENDO 也明确表示“和主机同时发售的游戏有 20 多款”，有了如此多的软件供应，相信 GBA 的首发会相当成功。

另一方面，关于 GAME CUBE 完全没有任何情报也是一个事实。实际上或许正如 NINTENDO 在 8 月的发表会宣称，要公开游戏的详细内容还要等到 2001 年的 E3(5 月举办)。

由于 N64 拉拢 THIRD PARTY 失败被评为是造成在日本国内低迷的最大原因之一，因此 GAME CUBE 对 THIRD PARTY 的态度就特别引人注意。就任天堂宣传部的说法，目前已经有一部分软件商得到了开发工具。



不过即使如此，从主机发售时就不太希望 THIRD PARTY 发售大量的游戏来看，开发中心还是以 NINTENDO 以及 SECOND PARTY 为主。对 THIRD PARTY 的说明会也不是各公司齐聚一堂，而是与各个公司分别进行讨论。身为游戏平台开发者首先要自行提供适合新主机的游戏，这种态度可说就是不断追求游戏“品质”的 NINTENDO 的执着之处。

预测 2001 任天堂玩家可以得到这些！

玩到宫本茂的最新作

“任天堂主机推出的时候，就是玩到宫本茂新作品的时候”，这已经是一种常规了。那么倘若这个预测落空的话，说明 NGC 就会延期了。

用附有连接移动电话机能的 GBA 来玩游戏

虽然任天堂曾公布将发售与新型移动电话一体的 GBA 机种，不过到现在为止，其详细情形及发售时期尚不明确，看来还要等待。

还可以继续玩 N64

任天堂公开表示在 NGC 发售后仍将继续开发 N64 游戏，看来明年 N64 的市场仍旧可以维持一段时间。

任天堂与其他会社的合作

任天堂积极的与其他公司展开合作(如右表)，可见新主机的准备工作正在紧锣密鼓的进行中。任天堂宣传部称：“两公司的游戏都将与 GBA 同时发售，目前正在顺利开发中。”

Mobile 21	与 KONAMI 共同出资，99 年 10 月设立，正在开发能充分利用 GBA 及 NGC 通信机能的游戏。
ND CUBE	与电通共同出资，今年 3 月设立。该公司也在进行 GBA 以及 GAME CUBE 的游戏开发。

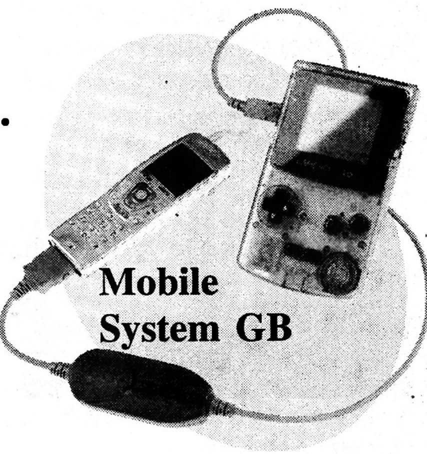
网络“受排挤”？暧昧的印象无可否认，然而……

网络游戏被预测今后所占的比重将日趋增加，当然 NGC 也会有数据机及宽频连接盒等对应网络的设备，但是和 DC 及 PS2 大大提倡的完全网络化比起来，并没有给人留下很深的印象。山内社长在去年 9 月召开的证券分析师会谈中就说“我不打算和网络一起殉情”，就目前的情况看来，给人一种“受排挤”的感觉。

另外，去年 12 月 14 日原本配合“口袋妖怪·水晶”发售而准备实施的移动电话与 GB 的连接服务“MobileSystemGB”，启动日期也推迟至 1 月 27 日。关于推迟的理由，Nintendo 的说法是为了要先让“口袋妖怪·水晶”普及，成为大家都喜欢玩的游戏，之后再进行网络游戏发展的说明”。但是若是照这句话的意思来看，我们不得不承认他们把“通信才有的乐趣”看得并不重要。

宫本茂以前就说过：“不必再说什么该怎样怎样了。我们将制作出可以实际进行的网络作品再让大家看”，那么任天堂究竟能给我们带来怎样的冲击呢？这实在是太令人期待了……

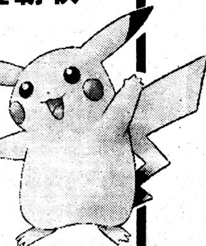
首先就让我们注意看看明年一月起跑的 MobileSystemGB 会是怎样的发展吧。身为游戏平台开发者，首先要自行提供适合新主机的游戏，这种态度可说就是不断追求游戏“品质”的 NINTENDO 的执着之处，也是 NINTENDO 的最大魅力。



Mobile System GB

以便利的开发环境为口号，争取再度掌握霸权

在 96 年打着提升游戏品质口号而投入 N64 的 Nintendo，由于采取拒绝 THIRD PARTY 的姿态以及对游戏开发者来说门槛过高的主机两大失策，以致在日本国内主机市场的优越地位被抢走了。但是，在 GAME CUBE 我们能够看见其准备了包含本身以及 THIRD PARTY 在内，朝向品质提升所需的完善环境努力。从 N64 经验中得到的教训，以及 Nintendo 所拥有对“品质”的执着，这些能够相互融合的话，相信不论是该公司所坚持的品质提升，还是重新登上王者之座，想必都不会是痴人说梦。



PC 界的巨人将以 XBOX 进军家用游戏主机市场

微软

XBOX 将在 2001 年秋天发售，其外观已经公布，但是售价和对应软件的情况还不明朗。那么初涉游戏业的微软会有如何动作呢？

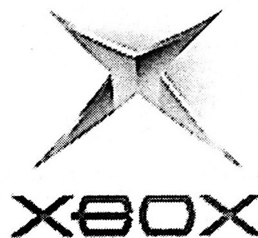
21 世纪的关键语
- 游戏开发人员的天堂
- 与电脑不同的概念
- 适合各地域的游戏作品
- 超强的多边形运算能力
- 微软的银弹攻势

为了 XBOX 的顺利发售 微软正在紧锣密鼓的准备中

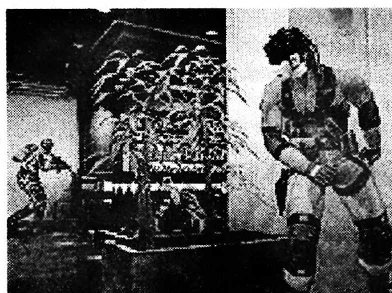
新主机 XBOX 以今秋在日本和北美发售为目标，正在积极的准备中。由于 XBOX 是由席卷全球 PC 市场的微软公司所开发、制造并销售的硬件平台，因而备受瞩目。

目前，微软正在寻求各个游戏厂商的支持，并展开了许多大型的宣传活动。在 2000 年，微软的 XBOX 已经在业内打下了基础，而对玩家等一般层面的宣传将会在 2001 年展开。

去年 9 月，微软在日本召开了发布会，正式公布了第一批加盟 XBOX 的游戏厂商。其中包含北美、日本以及欧洲的许多知名厂商，数量多达 150 家。从厂商名单中，我们可以找到诸如：BANDAI、KONAMI、CAPCOM、NAMCO、UBISOFT、ATLUS 等许多知名厂商。而在 20 世纪的最后一个圣诞前夕，全球最大的游戏发行商、有“北美南梦宫”之称的 EA(电子艺界)也宣布加盟 XBOX，并承诺在今秋 XBOX 首发时推出 10 款游戏为新主机保驾护航。此外，KONMAI 还与微软携手举办了一个名为“2001 年 GLOBAL LINE UP”的发布会。会上 KONAMI 的家用软件事业部部长北上一三公布了一系列 XBOX 游戏的开发计划，其中也包括“合金装备 X”、“寂静岭”等该公司的当红作品。



↑果然是好事多磨，原来 XBOX 的商标权早有所属，目前微软正在就其所谓权问题与美国的一家名为“XBOX TECHNOLOGISE”的公司进行交涉。



↑“合金装备”也计划在 XBOX 上发售，图片为 PS2 版“合”的开发中画面。

KONAMI 预定在 XBOX 上推出的软件

名称	游戏类型
ESPN 运动系列	SPG
疯狂小子 X(暂定名)	ACT
寂静岭 X(暂定名)	AVG
THE SHING(暂定名)	不明
侏罗纪公园 X(暂定名)	ACT
日本著名运动系列	SPG
合金装备 X(暂定名)	ACT

加盟 XBOX 的著名软件开发商

FIRST PARTY

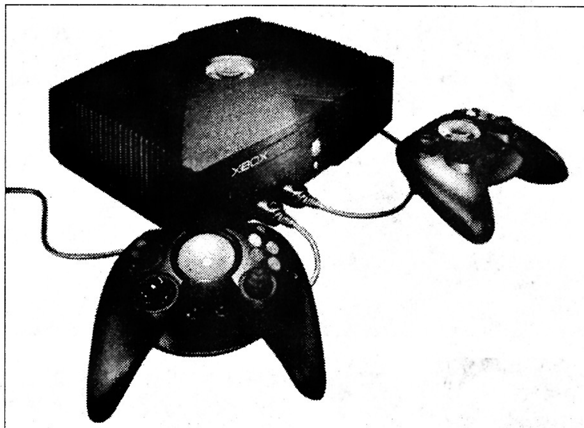
- Big Blue Box Studios（以“地下城守护者”闻名的制作小组成立的新公司）
- Interpid Computer Entertainment（以“主题乐园”闻名的制作小组成立的新公司）
- Universal Interactive Studios（“古惑狼”等游戏）
- Stormfront Studios（“NASCAR Revolution”等游戏）
- Totally Games（“X 战机 VS 钛战机”等游戏）
- Rainbow Studios（“Motocross Madness”等游戏）
- Climax Development Ltd.（正在开发“Warhummer Online”等游戏）
- Digital Illusions（“MotorHead”、“Codename Eagle”等游戏）
- High Voltage Software（“Ground Control:Dark Conspiracy”等游戏）
- Pipeworks Software Inc.（XBOX 发表时的展示动画就是由该公司制作）
- Termor Entertainment（“铁路大亨Ⅱ”、“KISS PSYCHO CIRCUS”等游戏）
- VR－1 Entertainment（“FIGHTER ACE”等游戏）等等，欧美共 18 家。

THIRD PARTY

- ARTDINK
- ATLUS
- ARIKA
- CAPCOM
- Climax
- Genki
- KOEI
- KONAMI
- SPIKE
- TAITO
- TAKARA
- TECMO
- TREASURE
- DWANGO
- HUDSON
- BANDAI
- FROM SOFTWARE

共计约 150 家。

XBOX 露出庐山真面目 庞然大物具备超强功能



随着 XBOX 发售日的走近，传说中的主机外观也终于浮出水面。在全世界最大的消费性电子商品展（CES）开幕当天，微软董事长比尔·盖茨亲自正式公布了 XBOX 的真貌，同时也邀请了 WWF 中著名摔角选手进行现场讲解。在 CES 开幕日，比尔·盖茨亲自主持了 XBOX 的说明会，表示 XBOX 是数个月来集众多工作人员、玩家意见所得出的最终结果，也是电视游戏机的里程碑。

据说，XBOX 的主机外观经过了 100 多次修改，由 120 个家庭、大约 5000 名玩家评估后才最终确定。外观上看，XBOX 主机正如先前流传于互联网的一样，是一台黑色、厚重的主机。主机上方有一个大大的"X"字样突起。在"X"标志中央是一个绿色圆形，其中描绘有"XBOX"的字样，看上去即美观又神秘。整体设计果真符合"XBOX"的字面含义，XBOX 就是个带有"X"字样的黑色"箱子"。主机前方有四个手柄插口和抽屉式的 DVD 仓盒，而左右两侧分别标有"XBOX"和"Microsoft"的字样。主机后方设有风扇、电源接口、10/100 以太网络接孔和视频、音频连接线插孔（并设有 USB 扩充界面）。不过这台黑色游戏主机可算是游戏机中的庞然大物——体积是 PS2 的 1.6 倍、GAMECUBE 的 2.6 倍。对此微软解释说，XBOX 的体积是由于内置了硬盘并顾及到主 CPU 及图形处理 CPU 的功率及散热情况，经综合考虑后决定，完全符合电器

预测 2001 XBOX 玩家可以得到这些！

XBOX 独有的游戏

XBOX 上不仅会有 Microsoft 公司从电脑移植的游戏，更会出现专门为家用机用开发的游戏，特别是那些为日本玩家开发的作品，值得期待。

用硬盘来顺畅地进行游戏

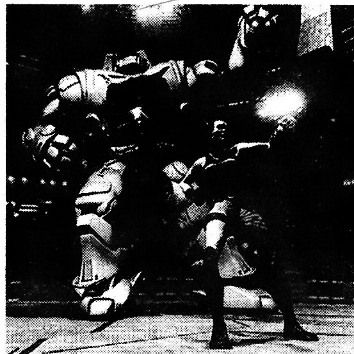
使用主机内藏的硬盘就能够从 DVD－ROM 上拷贝资料，从而实现高速读取。另外因为能够追加大量资料，也许还可以为游戏追加新剧情呢？

宽频上网还要等一等？

估计到 2001 年底，能够活用 XBOX 网络端子的宽频通讯环境仍尚未整建完成。想要玩网络游戏，难道就要有类比式数据机吗？



↑负责 XBOX 技术统筹的谢玛斯·布莱克里一再强调："这是为游戏开发者设计的主机"。



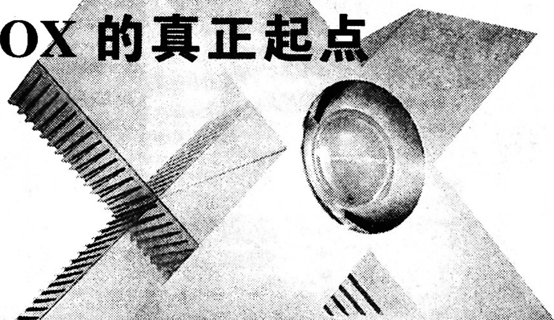
←这是用以同等配备的电脑所做出来『实体品质的 10% 程度』的展示。

透彻理解日本市场与欧美市场的区别 今年的春季电玩展是 XBOX 的真正起点

Microsoft 对于 XBOX 一直强调的一点，就是"这台机器只是游戏主机而已"。实际上我们访问 Microsoft 的时候，感到该公司对于家用游戏领域想要纳入事业范围的决心。

相对于电脑游戏较为强势的欧美，日本的家用游戏市场所占的比例相当大。而且日本玩家与欧美玩家相比，各自喜欢的游戏风格也有着很大差异。也就是说，如果 XBOX 的软件开发商无法理解日本人的游戏嗜好的话，XBOX 就无法在日本市场站住脚，令其陷入苦战。因此微软特别注意日本市场独有的特色，并在日本设立了独立的开发线以适应日本市场的需求，与此同时，游说日本游戏厂商加入 XBOX 的工作也在进行中。

考虑到这一点，今春举办的东京电玩展（TGS），对于 XBOX 来说是非常重要的时机。届时微软将展开大规模的展示活动，一批由日本厂商为 XBOX 开发的游戏也将在展会上展露头角。可以说，2001 年春天的 TGS 才是 XBOX 的真正起点。



↑虽然距离主机发售还有不到半年时间，但是 XBOX 的硬件规格却仍未最终确定。在这种主机迟迟未能确定的状况下，难免让人产生这样的疑虑：会不会影响软件的开发呢？对于这一点，Microsoft 方面表示，XBOX 的游戏在同等性能的个人电脑上就能够开发，因而开发环境非常便利。对于开发人员而言，XBOX 将轻易实现他们的梦想。但是微软同时声称，XBOX 绝对不是 PC，XBOX 是追求家用终端的高性能的游戏机。

“梦工厂”美梦破碎，世嘉退出硬件开发商行列，迎来新时代！

SEGA

3 月 DC 停产、为其他主机开发软件，在新世纪里的世嘉将迎来彻底的转变。下文包含世嘉在 1 月 31 日“机构改革会议”中发布的种种消息。

21 世纪的关键语
- 网络计划
- “VF”、“樱大战”续作
- 跨平台开发软件
- 积极与其他厂商展开合作
- DC 最后的软件浪潮

退出硬件市场转型为软件开发商 世嘉今后的发展及回顾



↑在 SEGA 的新经营方针说明会上，以副社长佐藤秀树为中心的四名首脑汇聚一堂。

DC 发售进入第 2 年后，对于 SEGA 而言简直可说是极为艰难。在 DC 游戏方面，虽然游戏制作者们已经掌握了主机的特性，好游戏也是一个个的登场，不过在日本国内游戏市场整体低迷的情况之下，原本应该备受瞩目的热门游戏销量反而不佳，造成非常令人惋惜的结果。此外，状况比较好的欧美市场也因为去年 9 月进行了主机价格大幅调降，结果造成 SEGA 整体业绩亏损的局面。

面对此情况，SEGA 的经营体制进行了大幅的重整。首先是 SEGA 母企业的 CSK 会长大川功先生兼任 SEGA 董事长兼社长，自七月起将软件开发部门独立成九个子公司。接着，去年十一月将副社长以下的领导一举更新，同时将公司名称由株式会社 SEGA ENTERPRISES 更名为株式会社 SEGA，改头换面准备进行二十一世纪的事业发展。

而在这次新出任的副社长，并直接担负 SEGA 经营的佐藤秀树先生，是曾经参予 SEGA 历代主机开发的人物，现在则将仰仗其身为技术者的经验，担任游戏硬件战略的带头指挥任务。另外，在 Recruit 公司时代与任天堂共同创立开发经营公司 Marigul 的香山哲先生，以特别顾问的身份进入 SEGA 公司，指导包含游戏软件在内的商品战略。街机战略由创社元老永井明先生担当，此外之前一手揽下 SEGA 网络相关事业的株式会社 ISAO 社长大山俊道先生，也以专务身份领导 SEGA 集团的整体网络战略。

新经营集团所带来的 SEGA 新经营战略，就是将已经进行中的网络商务转换再加以强化，与此同时利用庞大的游戏资产，以“朝向世界第一的网络游戏制作者”为目标。为此，随着让 DC 当作网络终端的计划，也把“在 DC 以外的其他公司硬件上提供游戏”这种方向大幅度转变的经营路线纳入计划之中。

去年年底，发售了家用游戏主机第一款正式的网络 RPG“梦幻之星网络版”（以下简称 PSO），这个作品的登场，为玩家具体的揭开了 SEGA 在网络游戏上今后的方向性。SEGA 通过“PSO”所要实现的今后的软件网络化究竟是怎样的呢？现在就来具体的介绍一下。


→由于游戏市场低迷，就连备受瞩目的『沙木』也无法达到百万份的销量。

株式会社 SEGA 的新经营体制


大川功
SEGA 董事长会长兼社长


佐藤秀树
SEGA 董事长副社长


特别顾问
香山哲
资产统筹
统理包括游戏软件在内的商品事业。


专务董事
永井明
娱乐统筹
统辖从机器贩售到店铺经营的街机部门。


专务董事
大山俊道
网络统筹
整体性总掌 SEGA 发展的网络服务。

世嘉迎来全新的时代 SEGA“机构改革会议”详细报道



1月31日，SEGA举行了“机构改革会议”，在会上世嘉的社长大川功发表了令人震惊的发言——世嘉DC将于3月底停产，并将以游戏软件厂商的身份为PS2等主机开发游戏！消息一经公布，业界一片哗然。以下是此次会议的详细内容：

SEGA副社长佐藤秀树在会上指出，因为多方面的原因导致世嘉连年亏损，企业面临非常严峻的市场环境。在经过了非常细致的市场评估后，世嘉正式决定退出家用硬件市场的竞争，并将彻底转型为软件开发商。世嘉希望通过此次的改革，使企业能够尽快从低谷中走出，并将以世界最强软件商为目标而努力。

由于DC的停产，世嘉将会损失800亿日元，因此SEGA社长大川功决定出资850亿日元来帮助SEGA平稳的渡过难关。另外，世嘉内部为了顺利的进行改革，因而成立了“SEGA机构改革部”，由特别顾问香山哲出任部门领导，以下是具体的改革方针：

■ **DC事业部**

1.DC主机于3月底停产，目前要尽力将库存售出，亏损将列为特别损失；

2. 今年DC的游戏软件在全球销售量约为900万套，预计明年的发卖目标不低于这个数字；

3. 提供其它加盟DC的游戏厂商技术上的支持与软件函数库，包含“Ninja”、“Shinobi”等，以便使加盟厂商更为方便进行游戏开发；

4. 强化DC软件的销售，并拓展现有DC软件销售的体制；

5. 强化DC游戏的网络销售。

■ **进行跨平台游戏开发：**

1. 加盟SONY PSone / PS2及任天堂GBA等硬件并进行游戏开发，目前PS2有五款在开发中，GBA则有三款；

2. 是否加盟XBOX及NGC，目前正在协商中；

3. 把SS著名作品移植到PSone上。

■ **PC、移动通讯器材的游戏开发；**

1. 强化目前“SEGA PC”部门的软件开发实力；

2. 针对NTT DoCoMo“i－Mode”开发更多的对应软件。

■ **游戏周边的开发：**

1. 将与“Sega Toy”部进行密切合作；

2. 创造出更有创意的周边。

■ **强化市场行销实力**

1. 强化SEGA的销售手段；

2. 建立以“SEGA”为整体品牌形象的行销攻势；

3. 希望SEGA能成为世界最强的软件开发厂商。

■ **街机事业部门**

1. 调整整体的行销策略，提高管理旗下的街机场所的效率，并将建立游戏、休闲、购物为一体的大型游戏中心；

2. 街机全面进入网络化，提供全方位的网络服务；

3. 凭借成为业界第一的大型街机基板的提供者，结合新基板“NAOMI2”与游戏的开发实力，发展新型的游戏产品；

4. 恢复SEGA以往“创新”制作理念，以发展全新的游戏类型为目标。

■ **网络事业**

1. 发挥目前SEGA超越其它厂商的网络游戏制作能力及经验优势，开发出更为完美的网络游戏，目前有10款游戏在顺调开发中；

2. 跨入宽频时代，进行网络服务；

3.SEGA是否将与SONY合作发展网络事业，还需要进一步的协商；

■ **DC硬件结构继续横向拓展**

1. 开发一体化的DC芯片，授权于PC、PDA、Set－up－box等其它的媒体进行多元化发展；

2. 将授权于英国Pace Micro Technology公司开发内置DC芯片的Set Top Box。

■ SEGA内部结构的合理化，重新调整SEGA内部结构、内部人员职位，使SEGA更有效、更具实力，创造出更大的利润。

SEGA希望通过这次大刀阔斧的改革，能浴火重生，并以明年业绩大幅增长50%为目标。亚洲则有SEGA.com ASIA等四个网络关联公司，今后世嘉将以这四个要点展开全球性的网络服务。

SEGA的网络服务所提供的，将以网络游戏为主。关于这方面，SEGA在经验上面已经超前其他公司有一年以上了，在网络运作等等需要经验累积的领域算是一个很重要的优势。

SEGA把游戏推向网络化，不单只是想要增加游戏的销路而已，倒不如说是以目前的网络形态预测出网络游戏能够带来的种种商业价值，再以从中获得利益为目标。并且，SEGA已经通过了“温泉游戏大集合”这款游戏来进行自己的种种构想，以后的SEGA将把过去所获得的经验作为基础，逐渐朝网络商务这条路来发展。

预测2001 SEGA玩家可以得到这些！

DC今后仍然有的玩

尽管世嘉已经宣布DC会于3月底停产，但是DC上仍然会有许多的好游戏推出。而且，也有相当一部分的游戏厂商仍会为DC提供软件支持。至少，CAPCOM的超长篇RPG系列一定会出完的。并且，今后的DC预定将推出的游戏也有超强人气的作品，绝对令玩家意想不到！

网络游戏陆续推出

不仅是世嘉的街机游戏移植作，还有CAPCOM为DC推出的动作游戏也会继续充分运用DC业已成熟的网络机能，而且，像“梦幻之星网络版”那样的网络游戏绝对会再有推出的。也就是说，今后的DC网络游戏仍然是令人关注的焦点。

加盟XBOX及NGC的可能性

世嘉如今已经加盟了PS2，可见世嘉已经顾不得什么面子问题了。世嘉加盟其他硬件进行软件开发从根本上说就是大有赚头的事，况且世嘉目前的处境是急于从赤字低谷中走出，所以可以肯定的说，世嘉加盟XBOX及NGC只是迟早的事，全机种制霸是最好的选择。

六大软件公司在新世纪的战略

已经是二十一世纪了，今年将有新主机登场、网络服务出台、大作软件发售等许多引人关注的事件，对游戏业界而言也代表着一个全新时代的开始。在这样的一个大转换期，各软件公司今后的战略究竟会是如何呢？现在就让我们来造访ENIX、CAPCOM、KOEI、KONAMI、NAMCO及SQUARE六家代表了游戏业界的知名软件公司吧。这就是六大软件公司在二十一世纪的战略声明！

对于网络领域的发展计划是？

CAPCOM：要积累开发网络游戏的经验

如果要在家用主机上制作出色的网络游戏，厂商就必须累积大量的经验，因此可先开发PC软件，待时机成熟后再落实到家用游戏主机上会比较好。

KONAMI：在GBA上发售以单纯简单为主的网络游戏

网络是非常重要的，正是因为网络化的来临，游戏才能朝着新时代迈进，追求新的乐趣。但是网络现在处于发展阶段，当MobileSystemGB以及PS2的网络对应正式化之后才会逐渐普及。我们认为，并不是接上网络就会有乐趣，乐趣仍是游戏本身，但是有了网络之后就会更有趣的想法产生。

SQUARE：构筑能够提供综合性娱乐的网络环境

由于网络环境的基础整建进度落后，PlayOnline的网络计划不得不延期。目前史克威尔已与集英社设立合资公司，未来“周刊少年JUMP”上面连载的漫画将通过PlayOnline进行发表。SQUARE的目标是构筑能够提供不只是游戏的综合性的娱乐网络环境。

KOEI：先从PC游戏开始做起

我们今后所发售的游戏将会以特别的方式对应网络，尤其是PC游戏。

NAMCO：开发出专用于网络的非常有创意的游戏

由于日本国内的网络通讯基础尚不完善，随时操作的网络游戏开发还是稍后的事。不过厂商可以先从利用移动电话下载道具或新角色等小资料开始。之后就是看谁的吸引力高才能一决高下。不仅是将现有的游戏对应网络，更要开发出专用于网络的游戏。

ENIX：两款PC用网络RPG已在开发中

目前有两款PC用网络RPG正在开发中，分别是“Netlouge”和“DipsFantasy”，其具体情报将在最近公开。至于为什么选用PC平台，是因为PC的网络环境较家用机而言更加完备。不过今后我们还是要在家用游戏主机上推出网络游戏的。

对于以跨平台方式发展的看法是？

KONAMI：依旧以跨平台方式发展

今年的KONAMI和以前一样，也将以跨平台方式发展。如各位所知，我们已经加入了XBOX。不过很抱歉，关于是否加盟NGC还不便公开。总之，我们不会只偏重于一部主机，只要是觉得合适的硬件我们就会加入。

CAPCOM：为全部主机开发游戏！

CAPCOM的跨平台计划明年也不会改变。不过，由于许多硬件尚未发售，对于各个主机采取怎样的战略，目前也还没有明确的决定。当然今年还是应该以PS与PS2为主。

NAMCO：开展跨平台计划，不过暂时仍以PS2为主

至少在NGC和XBOX发售之前，我们会以PS2为工作中心，毕竟PS2的销量已经非常惊人了。因此，2001年的NAMCO家用游戏事业将以PS2为主线来发展。不过NAMCO也会为PS2以外的硬件开发游戏，这样可以使游戏的开发成本降低许多，对于厂商来说是非常有利的。

ENIX：目前以PS2为主，其他计划正在研讨中

我们为普及量最大的主机开发软件，这一点毫无疑问，因此目前PS2是我们的工作重点。至于其他主机，我们正在研讨中。

SQUARE：以PS2为主轴，那么XBOX呢？

将PS2作为SQUARE的工作中心是必然的，至于其他情况现在不便公开。

KOEI：采用“等距离”的游戏供应

基本上，我们是采用跨平台战略的，这就是所谓的“等距离”吧！

对于游戏的竞争对手的看法是？

KONAMI：走在娱乐前沿的仍是电视游戏

无论谁都会在自由的时间做自己觉得最有趣的事情。有人看电视，有人听音乐，而我们的重点就是让游戏成为人们的一种选择，但是现在游戏好象降温了，也许是被移动电话占去了大部分时间与金钱的原因吧，或许是热过了头，需要休息一下吧……相信在网络游戏盛行后，游戏业将站到娱乐业的最前沿。

KOEI：所有的交流工具都是对手

应该就是移动电话吧。移动电话是沟通工具，因为移动电话受到了这么广泛的使用，就表示人们花了这么多的时间在沟通上面。随着网络环境更加进化，电子邮件等网络往来也将增加的越来越多，结果就会产生要怎样进行沟通的问题。因此，今后要如何将游戏变成沟通用的工具，这个想法就显得很重要了。

SQUARE：与敌人共存

SQUARE采取了不局限于游戏的提供综合性娱乐的方式，这点可由今年上映的“FF”电影及在POL上的漫画下载明显察觉。这次虽然未能获得SQUARE认为今后什么才是电视游戏机的对手的回答，不过就该公司的态度而言，想必是在摸索与对手共存的方法吧。

NAMCO：比起移动电话来说，游戏主机才是对手

过去年轻玩家对于游戏方面的购买欲，现在全部都转向了移动电话，或许沟通对现代人而言太过重要了吧。另一方面，主机价格上涨也是潜在的危机。

CAPCOM：移动电话影响到的不仅仅是游戏业界而已

我想应该就是移动电话吧，它所影响到的不仅是游戏业界而已。再者，如果考虑到网络游戏的话，PC也是引人注意的。以往只需一只手柄就能玩游戏，现在为了聊天就需要用到键盘。也许日后还会产生“游戏主机和平价PC哪个才好”的比较了吧，这时就需要考虑游戏主机专用网络游戏应该处于怎样的位置了。

ENIX：不论游戏以何种形式登场，最重要的是“内容”

与其说“这是敌人、那是对手”，还不入作出适合各种媒体的游戏内容，这对我们来说才是更重要的事。

●当我花了可以买 140 张 D 碟的铁换来 2 张正版碟时,我感到了买正版的光荣。格 2:童话般的画面,宏大的音效,完善的系统,幼稚的剧情,无聊的煽情,愚蠢的人设,构成了这部 DC 上的 RPG 大作。 ●街霸系列:经典的游戏一出再出,玩者无不大呼过瘾,最终春风八面,容光焕发。这种游戏应坚决发扬光大。(北京燕山 赵旭)



主机养护小常识 (一)

■**挑选主机应注意以下几点**

1. 主机外壳应具光泽,用手触摸,感觉到很滑。

2. 字体印制清楚,不应模糊不清。

3. 新主机开盖时应非常舒畅,不应有任何阻塞感。

4. 把主机翻转过来,仔细看主机支点,不应有任何磨擦或划痕。

5. 打开主机盘盖,仔细看光头,光头架应呈黑亮色,马达轴完整。不应有任何缺损,马达两侧小螺丝应呈黑色,不应发白。光眼应呈深兰色,透亮,不应发白或发乌。

■**使用主机应注意以下几点**

1. 无论您所使用的是否是原装手柄,您都不应有开机状态下插拔手柄或记忆卡,这样操作会导致手柄或记忆卡操作失灵。如果发现手柄或记忆卡失灵时,应马上停止使用主机并及时找专业的维修部门修复,如不及时修理,再继续使用,就很容易把主机底板烧毁。

手柄、记忆卡插槽烧毁,所应的修理费用在 30 元—100 元以内。如果情况严重,则要听维修部的合理解释。

2. 如果主机(包括:DC、PS、PS)在使用过程中突然电源异响,并冒出白色烟雾,请马上把主机电源线拔掉,而且切记不能再开机,或插上新电源开机。

因为如果第一次爆炸是把主机电源板上的电容击穿,电容起的是拦截作用,电容炸后,维修非常方便,维修费用一般在 30 元—100 元左右。如果电容炸后您再用电源试用,不论是否能接通主机,那您的主机电源板将做废,而且极容易把底板击穿,后果严重,费用在 100 元—200 元之间,(分原装、组装)。

本系列连载由北京
酷隆维修中心 供稿
TEL.(010)87279958

发烧——RGB 线改造

造假者真是的,这东东外形和真品一样,怎么就不能用呢!他们除了原子弹不敢造,好像什么都行!我最近从 BOSS 那里买了一根 PS/RGB 线。能用吗?(哭)

决定改造!(瞎弄。只要出图像就行(笑))

拆开 20 针插头外壳,里面只用了其中的 8 针。而接线也只有 8 根。其中红、绿、蓝色线用电容串于 20 针插头第 15、11、7(10V220μF),白线接 20 针,黑线接 18 针,17、18 针并联在一起,水红线接 6 针,灰线接 2 针,6 针和 14 针用一只电阻并联在一起(85 欧),黄线接 8 针。以上连线为原始连线——图 1。

(江苏灌云县 王永浩)

用烙铁将各线拆下,用万用表测到插头(PS 端)中的 12 个插针对应的线如图 2。

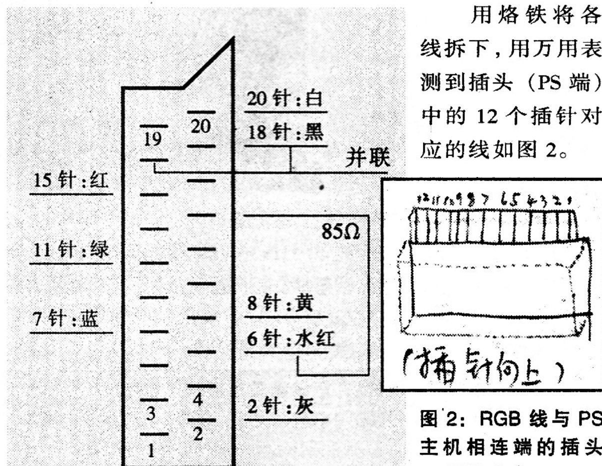


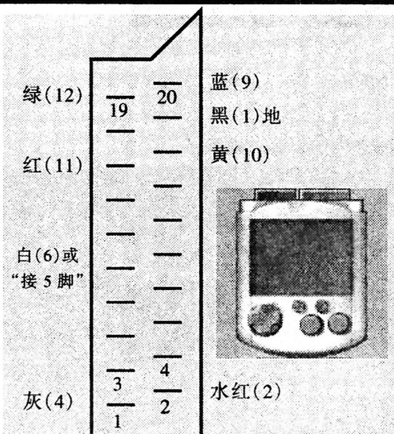
图 1:不能使用的 PS 专用 RGB 线

图 2:RGB 线与 PS 主机相连端的插头 12 插针分布

而(PS 端)12 针端子输出的信号如下:

1:地。2:左声道。3:接地。4:右声道。5:Y 信号(S 线)。6:V 信号(AV 线)。7:C 信号(S 线)。8:地(S 线)。9:蓝色信号(RGB)。10:(嘻嘻!不知是否……?)。12:绿色信号(RGB)。

以下是我改过后的接线,那电容和电阻没有使用。请见图 3——



↑"接 5 脚"指其利用制转器接线改装对应 Y 信号(黑白的亮度 Y 信号)。6 脚是 V 彩色信号。

图 3:( )内的数字与图 2 相对应

未改前的 RGB 线用在我这台彩监上无用(型号松下 TM-134FH,110V,97 购全新。此机在 RGB 状态下,色彩的浓度及色相(赤、绿)为自动调整。而 AV 下可以手调)。

改后的 RGB 线在这台监视器上使用 OK!(乖乖,爽眼。画面没有一丝一毫的闪烁,图像边缘的虚影消失得干干净净。画面之纯净,看得我大跌眼镜)。

不知以上的数据及接线是否正确,请天师指正。(天师你要是知道 PS/ RGB 线的正确接线图而不介绍给大家,你真该打!……)

天师,你为何不把你彩监上的显像管换成彩显管的方法介绍给大家呢?你太自(?)。

我这台监视器很可能在你之前就换装成功(日立管 0.25mm 点距。全新)。我自己也自(?)

我这台监视器两边还挂有一对有源音箱(日本货,YAMAHA 制),和彩监一色。很酷吧?

另请问天师:我这台彩监上有水平位置水平振幅/垂直振幅调整电位器(RGB(TTL)、RGB マルチ)各一组,是啥意义?**天语:RGB 线的改造还是有一定实用性的。这篇文章仅供广大发烧友参考之用。而作者在文中说天师将彩监的管子换成彩显的,确实令本人感到十分的迷惑(笑)。日立的显示管将松下彩监的屏幕给"换装成功"?**

●我爱他(老公),他(老公)爱它(SEGA),所以我爱它(SEGA)(西安莲湖区教场门 侯倩) ●为支持世嘉,未买 DC,已先买正版软件!(西安莲湖路 王卓)
●莎木:前无古人,后无来者。(吉林市江湾路 张秋宇) ●苦海无涯,世嘉是岸。(江西都昌县 巴颖锲) ●莎木,十全十美的电影。(桂林 徐勇)
射雕英雄传●这部游戏不是游戏性吸引着我,更不是画面吸引着我。而是每次战斗时的"吼声"吸引着我。(汕头 陈健雄)

赤字报告(本报告纯属官方消息)●某史姓公司本年度巨额亏损高达4千万美元。SCE在索尼集团的地位已经从赚钱发展到赔本,集团23%的利益都被PS2"搞定",SCE本年度赤字尘埃落定。另,由于对游戏的经营理念存在一定偏差,史公司的领导人相继下台(坂口博信只能去做FF)。新社长铃木尚尴尬地说,"为了加入GBA,我们还要付出相当的努力"——山内老人坚决不允许已经和自己决裂的人在GBA上"混水摸鱼"。曾几何时号称左右硬件销量的大蔓儿,必须向任天堂谢罪。为在究极2D主机GBA和秒间600万的NGC上玩FF祈祷吧!我们看出,任天堂可不是一般的人,其获利能力远超SONY,何苦还要低头没眼地向史氏去乞求什么呢?这话绝对说过。

梦幻之星测试版

~网络实战篇~



自1987年12月20日于SEGA MARK3主机上的梦幻之星1代发售至现在,转眼间已经快过去12年了。在这期间,游戏的容量由磁碟片进步到现在的DVD光碟,游戏人数也由1人进步到现在全世界都可以参与的程度。而当初梦幻之星的主程序设计师,中裕司,现在也当上了Sonic Team的代表取缔役社长了呢!

测试PSO的准备……

首先,要上网测试梦幻之星网络正式版的测试版,必须要有下面的配备才行喔。而这里使用的上网法,只是众多上网途径中的一条而已。至于详细的拨接设定方法,我们将等大家的手上都有PSO正式版后再教各位玩家。



当准备好所有的东西后,就可以开始玩了。除了游戏外,交谈也是网络游戏的重点呦。

1.DC主机1台及其电源配备。

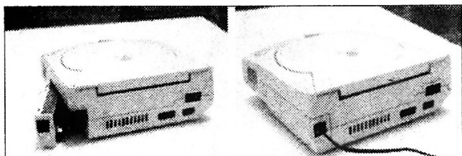
2.DC猫(或相关装置)1个。(入手法请玩家自行寻求……)

3.PSO测试版1片。(可能已经不容易入手了……)

4.美版与日版DC上网软体(**ドリームパスポート**)各1套。(日版必须是《3》以上的才行)

5.电话线1条。(要能使用的)

6.想快速打字的话,请准备DC键盘或PC键盘转接器1个。



→要上网当然要有MODEM和电话线。

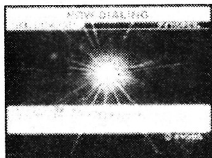
首先,当然必须有网络帐号啦。如果有的话,就把DC的猫装上,并把电话线插上吧。当所有的硬体配备都装置好了后,就把美版或日版的DC上网软体先后放入,并做一连串的设定。至于设定的方法与步骤,今后公布。

接下来呢,当然是按下DC的电源进到测试版的游戏啦!你将会看到中裕司社长的一段感谢文,选择(**ない**)后接着就是选择"NEW GAME"来设定角色啦。在花费了相当的心思创造出代表自己的角色后,接着就要接上网络了。由于测试版只有网络模式可以使用,所以不接上网络是不能玩的。在第一次接上网络时游戏会向你索取游戏编号及连线密码,只要输入一次后,日后除了创造新角色外就不用再输入了。

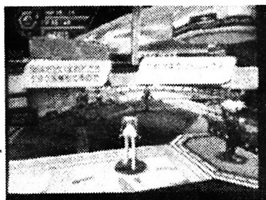
制品版发售后可是会收猎人认证费的哟。也就是说,到时要付出的总金额=拨接费+电话费+猎人认证费。至于如何购卖猎人认证费,也是日后再教给玩家们。

期待已久的开始……

■登录——所有的一切都准备就绪后,我就立刻接通与母舰的联络,瞬间移动到母舰上了。在测试版中,共有4艘母舰可以选择,而要测试嘛……,当然是选择人多的地方啦。接着的区间当然也是继续选择人多的地方。进到区间后,礼貌性的与大家问候一下,接着就去登录自己的队伍吧。因为在网络上听说有香港、台湾、内地三方玩家都在玩PSO,加上中裕司社长也登实了这件事,所以我就将队伍取叫"式~北京~",且没有加上密码,希望能让这些玩家们看到。



←是顺利接通!由于所以不用担心使用国际话费。





(宽频上网套件)呢。之一,有人在测试BBA聊天也是本作的乐趣

■冒险——接下来就是正式的冒险了,我二话不说立刻冲到森林区去,虽然事先有预习过了。不过单抢匹马毕竟还是很难突破重围。在玩了一会儿后,Takarin与Mew玩家先后加入,与他们通知自己的所在地后,3人顺利(?)的会合,并一起向着森林的最深处前进。3人在同心协力(?)的努力之下,终于平安的到达前往头目房间的转送点,而此时Rainbow(×2)玩家也加入了,4人就怀着不安的心情前往龙的房间……



↑有了同伴战斗超EASY。别忘了向别人问好哦!

■死斗——进入龙的房间后,果然如传说的一样…非常的大,而且很强,我没几下就被打死了…(Lv3…)。所幸同伴帮助回复,我才能得以复生,继续与同伴们奋斗。在一番苦战后,这支莫名其妙的队伍"式~北京~"终于获胜了~

巨大的龙袭击而来,真、真是巨大啊……

——PS机的版本识别法(广东省韶关市河关厂 彭付)

任一款PS机的型号都由4个数字组成。前两个表示该机的基本版本号,后两个与所使用的电源有关。——以55打头的PS机DSP采用CXD2545,70则采用CXD1817,但两者都用长线光头;75字头的PS采用中线光头,并将原先的DSP:CXD2545/1817/2925,K5T8257全部集成为一块CXD2938,所以比较稳定,速度更快。而90字头的PS实质上就是75字头的翻版,只是比75系列少了PARALLEL I/O。

如果以00结尾,则表示此机开始菜单为日文,使用电源为100V,可以读日本及东南亚的正版碟。01与03同是英文版,一般都采用NNTSC3.58制式,相对00/01,03机种很少见。02表示该机是欧版,使用220V电源,开始菜单与01/03一样是英文的。但02型机可以使用PAL制和N4.43制。如果看到了只有三个数字的PS机,那它一定是PS100(也称PS ONE)。这是索尼公司在今年2000年7月份发售的便携式主机。



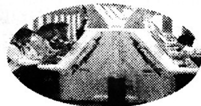
●莎木:不是游戏迷的同学说"像电影!"不是游戏迷的母亲说"2章什么时候出?"是游戏迷的我说"我的梦实现了。"(大连中山区 赵炳慧)

●填此表格的这一天是我把DC请回家的这一天,也是陪伴我五年之久的SS光荣退休的这一天。(沪金山区 张海忠)。天语:完了完了……

●一直以为莎木很一般,玩过之后我被惊呆了。(北京门头沟城子 李桐生) ●想问GAMECUBE是否读成GAME酷皖。(广东顺德 黄志朋)

要得到“UNICORN41”(35/90/90)
CHAMPIONSHIP MODE 全破即可

虽然编者在未经强化专项练习的情况下，打出总分 1863 点(第四轮 KING OF DAYTONA 取得冠军)，看到完美结局画面并得到一辆新车，但是这“独角兽”的驾驶感实在是太神奇了！现在天语正准备上网和日本玩家对战，以期得到另一辆 MID GRIP、MID SPEED、HIGH ACCELERATION 的超酷 RED CAT(NET BATTLE 胜一场即可)。外形绝对酷极，性能绝对妙极！DAYTONA GO！



DAYTONA USA 2001(一)

www.amusementvision.com

雷特娜，不会玩，莫着急
有电软，帮助你，来学习
小技巧，大学问，动脑筋
多思考，多实践，提成绩

为什么要着重强调-SEA-SIDE-STREET-GALAXY

因为理解了这条赛道之后，即可举一反三，以最快的速度将其他各条赛道的难点掌握，迅速进入 DAYTONA 发烧状态。由于这是街机“上级者”路线，我们在游戏时**必须**考虑赛车甩尾时所处的线位(道路内侧 or 外侧)。本 COURSE 在攻略时将令驾驶者感受到空前微妙而究极深奥的“DAYTONA 赛车”操作感。

世嘉官方目标 TIME：1’43”50。天语 DC 版 TIME：1’43”26(2 圈，自动档，FALCON，MIDSOFT，RIVAL30)。编者在五年前于西安所见最好街机成绩：1’38”XX(自动档，完全主视点)。读者可参考比较，尽快提高自己的成绩，创下更高纪录。

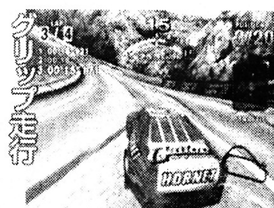
在详细剖析 SEA SIDE 及其他赛道之前，有必要先行送出一些小技巧和小秘密。下期就要用大量图片说话了，初学者请精研。欢迎 DAYTONA 迷来信交流。

“甩尾过弯”与“抓地过弯”的区别

弯道处总是要打轮，则打轮时轮胎是否打滑就是二者的区别。在实际比赛中，车手为了速度很少使用“抓地”过弯。本作有大量需要用到“甩尾”的弯道，相比之下，“抓地”走法要慢得多。因此，掌握甩尾是整个游戏的关键所在。当然，视弯道的不同，我们对于“甩尾”的控制也要加以灵活掌握才行。



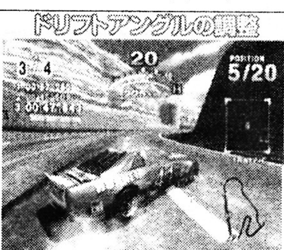
↑甩尾可以保持车速。



↑靠轮胎则要降速过弯。









那么如何实现甩尾呢？

在 DAYTONA 系列中，采用与真车相同的甩尾方法。基本上就是高速行驶至弯道前，①刹车的同时打轮(这时车轮与地面的磨擦力将迅速变小，进入甩尾(侧滑)状态)，②接着马上(请视弯道情况和车体速度决定最合适的甩尾启动时机)再轰油门，③同时应调整方向盘的角度和油门力度，使车鼻子始终向着弯道而不是墙壁或草地驶去——

④于是甩尾完成。车轮恢复正常抓地力，油门全开，奔向下一弯道。

在此要提三个注意点。一，最好不要使用上图那种视点，那种视点本身就是供初学者使用的，画面速度感较低，临场感较差。二，在使用手动档时(有 DC 专用方向盘的话最好)，须知游戏中拥有和真车一样的 SHIFT LOCK 功能。甩尾时仅需采用降档位的办法即可实现侧滑，且车速衰减少。三、甩尾前的降速，可视具体情况来利用弯道前的草皮等(轻踏)。

两大超有用-TECH-你不一定知道

1.ROCKET START

出发前倒计数时，点住刹车，而将油门控制在 6500 转附近(稍高亦可，但会影响效果)。当听到“……2，1，GO”的“GO(绿灯亮)”喊出后，立即松刹车同时油门全开。此种“屁股冒烟”的起步必令对手瞠目。想拿好名次，从起步开始哦！







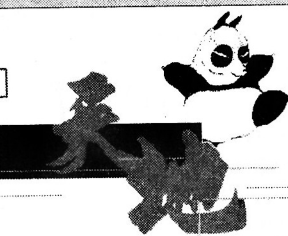
2，利用空气阻力的减小提高车速


←跟着敌车走，不但速度提高，连加速性也 UP。

跟在敌车后面时要注意避免“接吻”哦。实际上，在许多情况下，它表现出喜人的效果。对弱车尤甚。应积极应用，必为致胜法宝之一。切勿小看之。

疯的●这个游戏可太怪了！一辆改装成出租车的坦克在大街上横冲直撞没人管。人力三轮比汽车都跑得快。更怪的是海底都有乘客在等车！他们是外星人吗？(襄樊 杨琦)●如果有 DC 而没有莎木的话，那是违犯了世嘉的法律，将会处以极刑。世嘉死党凯凯，赵涛它要杀杀杀！(广西宣州实验高中 杨文佳)

你可以再试试这条赛道●MERMAID LAKE。难度在 777 以上，而 DINOSAUR 以下。全程 98%以上油门全开走行可能。特色是赛道倾斜且有落差，跟风的话可以跑出 350 以上的速度。而 BGM 鼓声尤其狂躁。天语认定，此乃最佳之体验 DAYTONA 精神的跑道。敌车设定 40 台，ROCKET START GO！！！



PS 天诛 2 HP = 9

在指定的输入场所输入以下的指令：

输入场所	效果	指令
关卡选择画面	龙丸篇出现	依序输入R2、R2、右、L2、L2、左、R1、上、L1、下之后，按住□+○不放，然后再输入下、上即可。
	全关卡选择	按住△+×不放，然后再输入左、右、R2、R1、上、下、R2、R1、L2即可。
忍具选择画面	全忍具出现	按住L1+△不放，然后再输入右、○、左、□、下、下、×即可。
	忍具个数增加	按住R1+△+○不放，然后再输入右、下、左、上即可。
游戏中	完全地图显示	按住选择钮不放，然后再输入○、○、R2、R2、○、○、L2、即可。
	体力100%回复	暂停时按住□不放，然后再输入L2、右、下、左、上即可。
	一击必杀	暂停时依序输入L1、L1、R1、R1、L2、L2、R2、R2之后，按住△不放，然后再输入左、右、下、上即可。
虎之卷的开始画面	全任务打开(虎之卷)	同时按住L2+R2，输入左、右，再多按住△输入上，再多按住任意键输入下、下即可。
	办公室任务打开	△、□、△、□、R2、L2、R2、L2

隐藏事件：

糯米团的谢礼：“天诛2”中有一些隐藏的小事件。首先介绍的是力丸编“龙丸追迹”中的事件。进入竹林深处后，可在洼地发现一个摆着地藏王菩萨的地方，在此用“团子(たんこ)”丢向正中央的地藏王菩萨后，体力最大值竟然会提升至150点！不过效果只会持续到此关结束。

灌洗洞窟的秘密：龙丸篇的“灌洗洞窟”也有一个隐藏事件。由于从任务开始的地点跳下两个瀑布后，出口处会是一个大湖泊。此时请利用绳钩攀上另一边墙壁(要注意敌人的弓兵)，攀上之后不断往深处前进，一直走到某个洞壁是茶色的洞窟后，最后会到达一个有4颗石头的地方，此时在深处的石头之间摆设地雷后，再踏上去……不知道为什么……不但不会OUT，忍具数量竟然还加倍！

PS 魔界之门CROSS HP = 8

BP与HP暴增至999：

步骤方法：1.让角色的INT或VIT数值升至300以上并升级。2.按□钮换成手动振分后，再按△钮将所有的能力点数(BONUS)取下。3.将能力点数加在300以上的INT或VIT上，如此BP与HP的上限值就会增加。4.按△钮再将所有的能力点数取下，此时会发现BP与HP还是维持增加后的数值，并不会减少。5.如果反复下去就可以让BP与HP轻易地到达999。

选择零(ZERO)当主人公：

一开始在出现“あなたのご主人样を选んでください”的画面时，快速的输入以下指令(时间约为3秒)：L1、R1、L2、R2、START。

(WP：这个秘技同样也适用于DC版，玩DC版的玩家也可以试试。)

PS 货柜车狂想曲 HP = 7

隐藏角色和隐藏车辆：

角色(货柜车名)	出现条件
虎太郎(小童神)	使用虎吉拿到全道具、任务模式全破
サクラ(樱吹雪)	使用ハルカ全破街机模式1次
ルナ(南极2001)	使用备人全破任务模式1次
恶男(风来坊)	使用花江全破街机模式和任务模式

隐藏宝物(原创模式)：

出现场所	出现条件
第一关	超过过关条件拿到11个道具
第二关	将各关卡登场的恶男的货柜车——“风来坊”全数破坏
第三关	道具取得总数在85个以上
第四关	恶王出现后在50秒之内把它破坏掉
第五关	恶王出现后在70秒之内把它破坏掉，并且道具总数在66个以上

PS 格斗纸盘 HP = 5

最强武器获得的方法：这款游戏中最强的武器，莫过于最后首领所持有的“神器·草雉”(クサナギ)了。不过若是以正常的游戏玩法去玩的话，这是无法获得的武器···说是这么说，不过还是有办法弄到手。首先先准备10万元巨款，在商店里购买“性恶剑インプ”这武器，并将之装备。接下来对着最终头目使用这把剑的特殊攻击“替换”(すりかえ)，如果成功了就可以拿到这把威力超强的武器。不过，一来只能在这关使用，二来要准备10万块也是一大笔的经费，这个秘技难度可不低喔！

N64 风来的西林2 HP = 6

可得到超珍贵的剑或盾的魔法咒语：在“ナタネの神社”聆听必胜真理后，就有一次得到道具的机会。而在此要介绍的是其中的30种魔法咒语，利用这个咒语的话就可轻易得到“刚剑ゟ字芜”或“风魔之盾”等珍品。由于只能使用一次，所以必须慎选择咒语，并小心保存道具。

魔法咒语及取得的道具见下页

NO.	魔法咒语	道具或效果
01	ヨフハゼ	复活の草
02	ムビルブ	白纸の卷物
03	ノザノサ	弟切草
04	ざくめに	合成の壶"6"
05	しごきろ	いかずらの卷物
06	ゆめげい	天の惠みの卷物
07	アトノセ	天使の种
08	みぬれふ	カタナ+3
09	ネリグキ	地の惠みの卷物
10	わにべは	活の种
11	ぎぼびわ	バトルカウンタ-+3
12	んたぬれ	ばん族の盾+3
13	デジナケ	かつわぶし与使い舍ての剑的合成方法
14	ピジトコ	どらぼうテクニック的情报
15	ダシショ	10000元
16	どでどび	皮の盾+3
17	ごぬはき	99张打折券
18	ガミメノ	30000元
19	コルセギ	にんぼう+3
20	るおへぎ	刚剑マンジカブラ
21	ユムクス	风魔の盾
22	べのぜざ	さから(力)最大值上升5点
23	まはむえ	满腹度最大值上升10%
24	そぬぞけ	等级3阶段上升
25	ゾザロラ	最大HPP上升10点
26	にぷやほ	长卷+3
27	ヌヌセラ	セリ
28	へめなの	オオカブトの盾+3
29	わぺはな	地雷ナバリの盾+3
30	ほんうじ	妖刀かまいたさ+3

DC 私立正义学院 HP=9

秘隐藏人物出现法:

(1)瓦芘(VAISO)将五轮高校的"故事模式(STORY)"破关。

(2)罗尹(ROY)以太平洋高校(パシフィックハイスクール)将故事模式破关。

(3)蒂凡妮(TIFFANY)以太平洋高校(パシフィックハイスクール)将故事模式破关。

(4)狂野醍醐(WILDDAIGO)在故事模式中选择外道高校。将在第4话登场的狂野醍醐(WILD DAIGO)以2人作战攻击或是3人作战攻击一回合KO。

DC 罪恶工具X HP=7

隐藏角色:

迪斯达麦特 TESTAMENT:1、打倒生存模式中所出现的等级20的金色迪斯达麦特。2、破街机模式(可接关)。

蒂丝 DIZZY:1、打倒生存模式中所出现的等级30的金色蒂丝。2、破街机模式(须无败破关)。

隐藏模式:

GG模式:1、打倒生存模式中所出现的等级100的金色萨多"SATO"。2、所有角色破街机模式3、所有角色玩街机模式时以每回合剩60秒以上破关。

等级100以上的GG模式:打倒生存模式中出现的等级100的金色萨多"SATO"后按住R与C钮,便以等级100以上再度开始。

(WP:隐藏角色的外形可是十分的令人期待哦,大家一定要看看啊,另外据可靠消息,这二位的实力可是……)

DC 月华剑士最终版 HP=8

隐藏任务出现方法:

枫(觉醒前):在人物选择画面时将游标对准"枫(觉醒后)"然后在四秒以内输入"X钮9次、B钮1次、X钮4次"的指令。听到枫的声音"落ち着け"的话就成功了。

直卫虎彻:在人物选择画面时将游标对准"直冲示源",然后在四秒以内输入"X钮5次、B钮10次、X钮2次"的指令。听到虎彻的声音"おつしゃ!"的话就成功了。不过,基本上虎彻出来只是演出,实际上进行对战的还是示源就是了(笑)。

流浪纸人形:在人物选择画面时将游标对准"一条あかり",然后在四秒以内输入"X钮8次、B钮9次"之后等待一秒,接着输入"X钮1次"的指令。听到あかり的声音"おつしゃー!"的话就成功了。

黄龙:在人物选择画面时将游标对准"枫(觉醒后)",然后在四秒以内输入"X钮10次、B钮5次、X钮4次"的指令。听到枫说"愚の骨顶"的话就成功了。

DC 街霸2X HP=7

对CPU战豪鬼的出现条件:

1. 打到维加所在的最后一关之前,所花费的时间合计低于1500秒单位以下。
2. 分数在120万分以上。
3. 当对战达到12连胜以上时,再表示胜利讯息时一直按着任意一个可以进行攻击动作的按钮。

豪鬼的使用方法:

1. 将游标对准隆,等约一秒的时间。
2. 接着照霍克(等一秒)→古烈→(等一秒)→嘉咪(等一秒)→隆(等一秒)的顺序一个一个移动游标。
3. 最后按住开始钮,在约.03秒以内将拳钮三颗一起按下。成功的话,就可以使用豪鬼了。

豪鬼的必杀技:

技名	指令
豪波动拳	↓↘→+P
斩空波动拳空中时	↘→+P
豪升龙拳	→↓↘+K
灼热波动拳	←↙↓↘→+P
龙卷斩空脚	←↙↓+K
阿修罗闪空	←↓↙或是→↓↘+三下P或K

WS 最终幻想 HP=9

赚钱大法:1、首先要拿到船出海。

2、在海上先按着A键后连续按B键约55次就会出现数字游戏。

3、在游戏规定时间内达成，就可得道具及不少金钱。

PS2 狙击手 HP＝8

隐藏指令：在“故事模式（STORY MODE）”游戏中按暂停，然后输入上、上、下、下、左、右、左、X、○的话，血会减半剩下时间加5秒；如果倒着输入则血会增加一半但时间扣5秒。

在模式选择画面输入右列指令：

模式	指令
无十字模式	右、右、右、□
粉红模式	左、右、右、□、△
高速处理模式	下、△、上、□、△、下、右、下、右、□、△
无狙击模式	右、下、右、□、右、下、右、□
HIDDEN模式	右、下、右、□、上、□、□、△、下、右、下、右、□、△
夜晚模式	上、右、下、左、上、□、△
单人视点模式	上、上、上、上、下、下、下、下
无能源游标模式	右、右、右、右、左、下、上、右

DC 星际斗士 HP＝6

隐藏角色使用指令：在角色选择画面中将游标对准“RAIN”然后依序输入下、下、左、左、上后“KAEDE”即会出现。同样的方法，将游标对准“白虎”然后依序输入上、下、左、左、右、左、上则“雷怒”会出现。不过要注意的是，使用此方法这两个隐藏角色无法记录，所以每次重玩时必须再输入一次。

（WP：这款游戏无论在哪方面都四比较出色的，风林就比较喜欢玩，只是难度简单了些……）

PS 龙骑士传说 HP＝4

隐藏攻略：在“禁断之地”取得“龙封之杖”的途中，玩家在经过一个记录点时有个恢复体力的地方。此后，往上走，会进入7个圆形小门的房间。然后玩家依照顺序（从右到左、一、七、三、六、二、五四），依次进入各个小门，走对一个，就会出现紫色微光，走完之后，在房间正中的圆形台上会降下一个类似升级梯的东西，进入后来到隐藏地点，发生情节，击败它后可获经验值4000。方法：全体防御，在它生命残命剩余到1或2时，全体变身，躲过最后一击。如求万无一失，请亚鲁巴特加入，使用防御魔法，对方生命残数为0便告获胜。

战胜洛伊德的简单方法：选两名HP最大的队员，让三人（加上主角）其中AP值最高的一个装上防即死指轮，然后一开始让装上防即死指轮的人进行变身，其他两名队员进行物理攻击（切勿变身）。如此，洛伊德便把大部分攻击针对变身人的，且大多用即死攻击！！！（自然无效，如此可轻松取胜）笔者设定人物：主人公、罗丝、亚鲁巴特，亚鲁巴特装上防即死指轮，因为他速度最慢，变身时间较长。

PS 妖精战士3 HP＝4

超级赚钱法：在南スラトヘ的テスタの阁市场里可买到一个叫ブラチナブイル的甲，把它和白くかかせく原石合成，可得一个叫かがせくよるい的甲，这甲可卖三万元一个，一个两千二百五十元的甲，加一个白くかがせく原石，可得一个价值三万元的甲，大赚一把吧！

哈尔滨　赵奇明

PS 洛克人5 HP＝6

①：选人画面，将光标放在蓝人光上，按顺序键入：↓↓↑↑↑↑↑↑↑↑↑（二上九下），听到声效即选择成功，开始游戏后会出现一个身穿奇异装甲的蓝人，按R2会有无艰最强究极必杀无敌突击技，（BOSS……◎卐△○×??）

②：选人画面：将光标放在红人头上，按顺序键入：↑↑↓↓↓↓↓↓↓↓↓（二下九上），同样会有声效，红人会变成持紫刃的“黑金刚”攻击力防御力奇高。

注：键入时听到声后千万不可多按！　　内蒙古　王蒙

PS 寄生前夜2 HP＝6

隐藏BOSS：此点，是攻略上没有提到的。在阿雅到的地方不解除结界，即动物的伊甸园。打完第一个怪物之后，另一边的门会因火灾而打开，进门去打第二个怪物时，路上会碰到一个迷题，如果不按开门的方法去踩方块，而按蓝6下、白2下、红3下、黄4下、依次踩下的话，便可去观望台边的小岛，在岛上有一地道，可下去，会打一群小怪物，在水里的那种，打完会出现一个大的，像太8里打油灯皇那样，打死它之后，调查水池周围会得到一个**スカルタリスタル**最后过版后可值5000BP使用后复活式强化一个火魔法。

（WP：AYA，又是AYA！每次一见到她的身影，我就忘记了进行游戏……）

GBC 塞尔达传说梦见岛 HP＝7

秘技一：取得母鸡作伴，选用手钳和回力镖作武器。先把回力镖投出去，迅速用手钳抓住母鸡，则回力镖就会不住的在主角脚下旋转，威力很大。当控制母鸡移动时，回力镖也跟着移动。

秘技二：在坟墓地带，先记住一开始见到的幽灵，然后把坟墓中其余三只赶出，然后把开始的幽灵消灭，其余的就会自动死去，就会得到多种物品。若杀死赶出来的，只会得小妖精。

GBC 1942 HP＝6

选关密码：

STAGE 28	徽章	小飞机	徽章	小飞机
STAGE 24	导弹	大飞机	徽章	徽章
STAGE 20	大飞机	徽章	导弹	大飞机
STAGE 16	小飞机	小飞机	导弹	小飞机
STAGE 12	导弹	小飞机	大飞机	大飞机
STAGE 8	大飞机	小飞机	小飞机	徽章
STAGE 4	徽章	徽章	大飞机	小飞机

GB 第二次机器人大战G HP＝5

超过SP的上限：首先一定要让盖塔（ゲッタ｜ロボ）或者是真·盖塔（グッタ｜ロボG）出击目标，并且变形成为“一号”以外的形态，然后跟着在リョウ的精神指令中选择“信赖”一项，等游戏打出来选择机器进行回复的画面后，按B键取消。如果名字旁边还有剩余的SP和精神指令显示的话，就可以有变形机器人机师的数值，如：SP 35/75⇒ SPZ51当リョウ的SP耗尽后，此秘技可反复用。

上海　孙卓

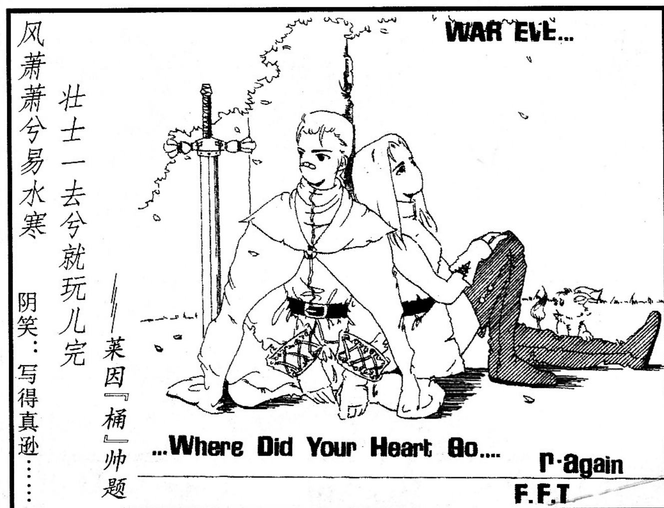
大墙画廊

自从杂志改版以来，有了不少新鲜的变化。尤其是“闯关族的家”，已经被新“家长”风林老板红火的搞起来了。在不得不佩服风老板的奇思怪想之于，看着不少新老编辑一同捧场，使“家”蓬荜增辉，甚感我“大墙画廊”人单力薄。所以，本次特地请来了特约嘉宾——晴，不但要增强我方实力，更要打击……总之，这次定要集二人之力，将画廊的荣光进行到底。

——阴·彩火

晴：我至今尚未从西域刚俊的风景中回到现实来，要不是彩火整天像苍蝇一样徘徊着要我帮忙，我还在贪恋着骑马走在天山脚下，仰望碧空薄日的生活。利用春节期间游走新疆的感受的确很棒，尤其是旷野山川带来的纯洁魅力，让我再次明白，除了我们身边的游戏以及其它人造娱乐以外，还有更多奇妙的东西等着你用心去体会。而且，在野外的陶冶，也会让你对不少曾经熟悉的游戏有了新的感悟。

再说一下新“家长”风林，虽然才思敏捷，但可惜身材“靓”丽，令人“逃”醉。所以凭这点，加上我在，定要给……（彩火，快捂嘴，这家伙说话简直没边！:）



▲《征战前夜》 北京 R·Again

▲阴：战前的安详，不正是征战要达到的目的吗？阴特请统帅题诗一句。
晴：战争永远都残酷无情，而且，他们是因为战争而失去了鼻子和嘴巴吗？
（『L·P』：★★★★）



▲《明日香》 河南郑州 陈浩

▲阴：我喜欢香泼辣的性格。
晴：现在的香是要开车拍写真吗？
（『L·P』：★★★）



▲《牙神》 浙江宁波 舒宏彬

▲阴：这个牙神的肌肉好象健四郎。
晴：而且刀没系在身上也不会掉。
（『L·P』：★★☆）



▲《壬无月斩红郎》成都 陈思仪

▲阴：这是个不让人见脸的BOSS吗？
晴：不，可能因为首次亮相害羞吧。
（『L·P』：★★★）



▲《天草四郎时贞》 重庆 陈璞

▲阴：我认为时贞是打扮最变态的BOSS。
晴：他(她)手里抛的难道是石球？？
（『L·P』：★★★☆）

大墙画廊 · 第 71 期



◀《净罪》 四川重庆 王丹

◀阴：给八神净罪的人是？天师(使)降临人间了？
晴：但怎么看八神狡黠的眼神，都觉得天使被同化了。
(『L·P』:★★★)



◀《樱之丽》 辽宁东港 张惟怡

◀阴：幸福的光芒笼罩着樱和大神二人，我……
晴：看看求爱 365 次失败的阴，没想到连游戏中的情人也心有所属？真替他是否会暴走而担心呀……
(『L·P』:★★★)



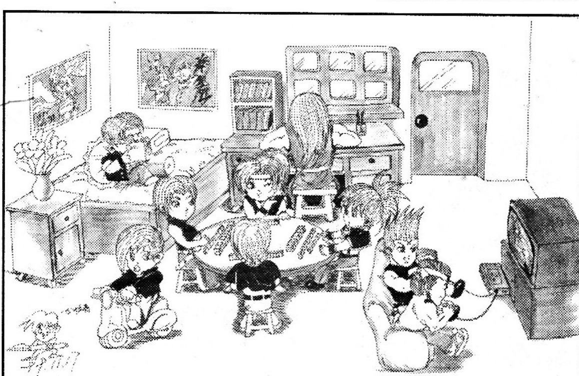
◀《幕末浪漫——枫雪明》 武汉 阿布

◀阴：当年败给明的你，如今是否已经可以驾驭她了？
晴：她们是在郊游吗？从新疆回来之后，特别喜欢自然界风光的俊美，尤其是配上明这样的美女。
(『L·P』:★★★)



▲《A HAPPY NEW YEAR》 内蒙古 伊国强

▲阴：过年永远都是小孩子快乐的节日，家长的难日。晴今年不会拿压岁钱了吧。
晴：不好意思，又有千元左右的收入，而且真想有个像由莉那样的妹妹，等于收了双份哟……
(『L·P』:★★★☆)



▲《快乐家庭》山西榆次 康永健

▲阴：孩子们聚会真棒，只坐马扎就能搓上一桌。
晴：草雉戴着超级瓶底，大蛇雉是那时钻研的？而且，原来在 KOF 里，麻将也是太太(小姐)们的专利呀。
(『L·P』:★★★☆)



▲《藏马日记》 北京西城 田丹

▲阴：最近因为找到了《幽白》的动画，看得昏天黑地……
晴：我也很喜欢，尤其是当年在 MD 上玩《魔强统一战》时，用藏马暴抽彩火浦饭时的爽快。
『L·P』:★★★)

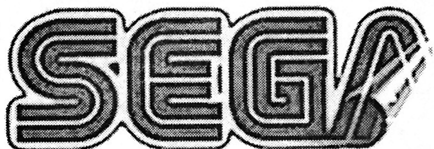


游戏生涯感想●铁杆是这样炼成的。（广西武宣 陈兵兵） ●格兰蒂亚 2 是真正的 GAME ARTS。（上海长阳路 赵晟）
●MD→SS→DC。世嘉的苦难史就是我的游戏生涯。（皖淮南 孙伟） BHCV●我就是史蒂夫。人生自古谁无死，留取丹心照爱情。（沪奉贤西渡镇 金春辉）/龙哥：四位说得真是太好了。

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

龙哥热线

出师未捷身先死，常使英雄泪满襟。
铁杆虽无回天力，一番执着总是情……



←如今世嘉公司已经是『地球人都知道哇！』的『软件商』了。



→世嘉系家用机多舛的命运，就是一曲令全球铁杆为之动容的悲歌。向世嘉的这种精神，致敬！

●VF4 给 PS2 移植，SONIC 成了 GBA 的，请龙哥你解释！（读者）

诸位铁杆"泪飞顿作倾盆雨"之心情，龙哥已知晓了！！！

目前世嘉已从全球各大证交所（SEGA 股票可以在世界范围内进行买卖）的投资者那里吸入一笔数额可观的资金。从放风要跨平台时起，直到正式公布给 PS2 和 GBA 制作游戏，世嘉的股票从 800 日元稳稳当当攀升到 1987 日元，日均升值速率高达 10% 以上，公司市值达到 2600 亿。对于一个连续亏损而股票买气死绝的公司而言，给投资人以信心是重要的。这次世嘉终于扼制了股票的连续下滑，较快筹集到发展资金，在股市上已经被分析师从"必抛"重新定义为"迅速吸纳"，而上扬空间也被拔到 3300 日元。

事变之后，世嘉陈情：硬件和软件之间的平衡点，现在越来越难以找到。此命题为，如何在硬件技术进步飞快的今天，独自发展必然赔钱的硬件，并乐于承担万一硬件普及不利，再好的游戏也无法达到较高销量这一必然的尴尬。

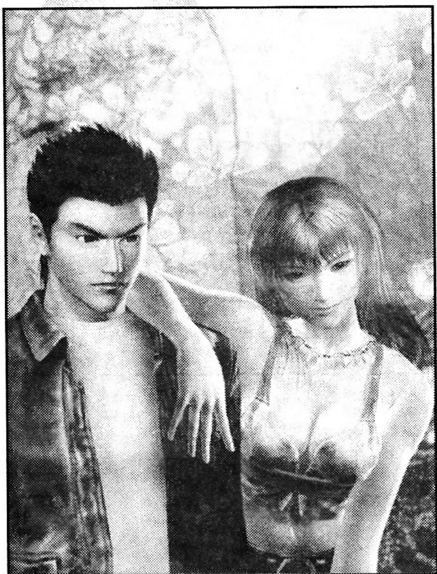
世嘉拥有设计和制造业务用/ 家用游戏机的能力，同时又有很强的软件开发能力，是一家以机迷为对象的公司。世嘉的游戏设计理念和公司运作方式，是人们习惯了的硬派作风。现在这样一搞，世嘉旗下的九个子公司会不会去随"大势"，推出一些真正适合广大非机迷的游戏，仍然是未知数。不是说他们没有那个能力，而是当他们制作出一款非机迷题材作品后，也许觉得那不是他们想要的游戏，改来改去——估计又成了一款机迷专用的作品了（笑）。另外，"SERVICE GAMES"航母战斗群欲形成战斗力也必须要经过一番训练和演习，诸如裁员等重整事宜是可以预见的。

暂且先聊几个有趣的话题吧！

第一，拥有 32 兆显存、32 兆 MODEL DATA 内存、32 兆主内存和极为强大的硬件 T&L 功能的 NAOMI2 基板在诠释 VF4 时必将被铃木裕大师发挥出全部实力。PS2 版？第二，世嘉说要让 DC 以机顶盒的形式继续存在下去，即将其灵魂将深入到各种家用电器以及 PC 之中——思路虽妙，SORRY 个人认为那是难以想像的。第三，至 2002 年 3 月（甚至到 9 月）这一年多的时间内，世嘉自己将推出 30 款以上的 DC 游戏，并宣布其他支援厂商还将有 40 款以上的游戏现身 DC。请国内 DC 机主记住下面的名字：世嘉嘉嘉！街头喷射小子 2！莎木 2！索尼克大冒险 2！疯狂的士 2！巴斯垂钓 2！VR 网球 2！梦游美国 3！死亡之屋 3！秘密任务！联邦对吉翁（CAPCOM 制作的 NAOMI 基板"战机＋雄狮"型游戏，BANDAI 发行，特此推荐）！OUT TRIGGER！久远之国（SEGA 的网络大作）……SOA 首席执行官及其市场部主任们，曾经耐心而细致地向广大玩家解释 SEGA 转变的原因，其言其情之诚恳，真的是有点催人泪下了——可游离型玩家还会不会买帐呢？第四、CAPCOM 和 NAMCO 两家厂商曾在 NAOMI 基板上开发出不少优秀的作品——何时才能在 NAOMI2 上看到它们的游戏？

回到正题。虽然世嘉不再推出家用机硬件了，有一点龙哥坚持认为：这不是灰白色小盒子的错。而真正为世嘉的游戏而执着于其屡战必败的主机之玩家，他们的理想亦决不改变。

因此，对于 DC，只要它的游戏还推出，本刊一定会支持到底。让我们祝福世嘉能够渡过此劫。愿它那"敢为天下先"的精神和勇气不灭，以更加出色的游戏来回报那些支持它热爱它的玩家们！



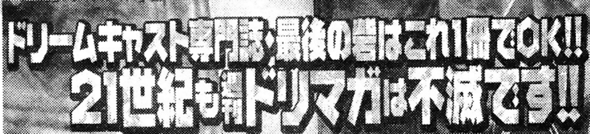
●莎木Ⅱ报告

美版莎木取得了预想以外的良好销售成绩，必令大师欣慰。铃木指出，在Ⅱ中将有复数的女性角色登场。从左图我们即看出，一位具有"野性美"的女子与芭月凉有某种关系。我们都知道，凉以前从不理睬原崎望，这回不知为何，小帅哥眼中闪现出成熟、自信与狡黠的目光……。2001 年 AM2 OF CRI 似有爆发迹象——新世纪 HAZUKI 不但在香港上陆，NAOMI2 终极格斗游戏 VR4 也将挟威登场！虽然如此，世嘉的主机在日本仍然是一派人气休闪的样子，原因众所周知（笑）。就是在这样一种困难的条件下，孙正义 SOFT BANK 集团下辖的出版公司仍然在去年最后一期"DREMACAST 专门志"封面上，着重地用火焰特效加了一行字（下图），惊天地而泣鬼神，观者莫不动容（笑）。





←日名人孙正义先生。



●龙哥，VGA 对 DC 到底有没有害？是否我的 VGA（Treamcast）质量太次？吸不住静电？同时请敬告广大玩友，不要再犯我同类错误，造成不必要的损失！（天津河西区下瓦房 王德鹏）

MY GOD！您的 SEGA315－6218 显示输出芯片坏掉了！！编辑们的 Treamcast 统统是 NEW VERSION 三档（USA、JAPAN、TV）型的，专门且专业对应引盘，绝对毋须开机再拨 VGA BOX 的档位！！！使用至今异常可靠！！！！有关显示器在"有/无"之间"释放静电"足以"击穿芯片"一说，皆因你那 BOX 不是"NEW VERSION"！！！！！

●鉴于"1.31 事件"，谨以微薄的个人名义向世嘉铁血们致敬。真的无法容忍大神一郎和结城晶出现在 PS2 上。做为世嘉的支持者，这次真的要忍不了了。（济南玉函路 于浩淼）
●世嘉的退出告诉我，游戏的人生已经 GAME OVER 了。（湖北宜昌市胜利三路 张波）
●今日沉默一分钟，表示对入交先生的无限尊敬。吾母曰：高考后，吾将得正版游戏资金 3000 元，哈…哈……（得意忘形）（洛阳李奋）
●头一天和女朋友分手，第二天买 DC 被宰了 300 元，第三天得知 DC 停产，第四天本市改网而美版 DC 成了废物！若有比本人更倒霉的请寄 SQUALLEXE@CHINESE.COM。（湖北襄樊车桥厂金二车间 雷昂哈特）

●玩游戏的目的就是不做菜鸟，不被游戏玩。（四川泸州 何昱） 游涯感想●忘记你我做不到。游戏，生活的调味品加精神上的动力源泉。（上海 龚华）
致广东一来信读者●非常抱歉，信件丢失。你这种"高打"——用东芝 34N9UXC 来打 PS2 的朋友，我是"爱莫能助"。

●玩正版＝赚钱。设有一张400元的DC正版碟，每天玩5小时。若按每小时收费3元计算的话，则一个月要花费15×30＝450元用于游戏。还赚了50元。（云南蒙自县 苟凌浩） ●我站在十字街头：西PS2、东XBOX、北NGC、南DC，我何去何从？（镇江华东船舶工业学院 崔欣） 永恒阿卡●拜斯所经历的冒险不正是我的梦想吗？（连运港 叶晖） ●电软＋游戏批评＋菜鸟通＝老鸟（重庆市双桥区 王宇）

山东临沂王慧林读者的最新来信精选（二）

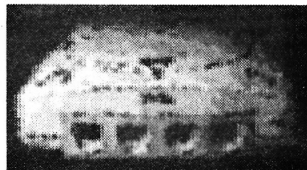
（接上期）……现在终于想起正版的好（龙哥话他曾玩坏了一个DC主机，一时修复不能，就买了台新的），前几天又买了一个CHU－CHU火箭老鼠队，这个游戏看似画面简单，却很费脑子，真正的是“开发智力”啊！（笑）我现在正以每月一款的速度购买正版，现在七张了。那三十来张地板除了留下几张比较完美的以外，全部扔了！说实话——自从DC出D以来，我再没找到“当年”只有一个索尼克和大老远跑青岛去花近七百块钱买回“维罗尼卡”的激情和冲动——虽然只有一两个游戏可玩，但是却有一种前所未有的珍爱夹在里面，对游戏也融入的特别深。真的怀念……所以以后我将继续支持正版！

由于我是老实人，所以我就再说几句实在话——都说世嘉迷性格像世嘉，骨头硬。可是，我们又何尝不希望，能在DC上玩到合金装备2，我们又何尝不希望能在DC上玩到FFX？乃至什么TTT和R5……我们也希望CAPCOM老师能发发慈悲，把鬼武者和生4给DC移植……可是我们得到的更多的，也许就是无奈了。

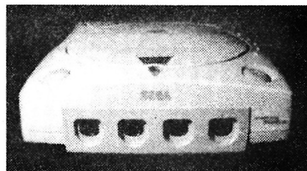
马骏生前辈的文笔真是不饶人啊！谁的弊端都能给他揭批得很惨。这一期终于开始揭索尼了。他以前骂SEGA的文章每一篇都让我心痛，但想想也是有理。他的笔——太厉害了！这样的人才可不能给索尼派利用了，一定要将他拉拢过来！请给我他的联系方法，哪天我提着“XO”和“大中华”给他老哥拜年！

龙哥，我记得在“五周年纪念”上天师说他最喜欢的公司是SEGA和CAPCOM！正巧我也是，并且我很喜欢街霸！我认为那些只见过拳皇不知道SF3的玩家很可怜。他们最不该做的，就是在我面前说街霸是“弱智”！（龙哥话王读者BLOCKING＞超杀时十分轻松喔）每当遇到这种情况，我总是沉默，反正我是不能把他带到我家让他看看DC的SF3RD，只希望若干年后他见到这个游戏时，心里对自己所说过的话感到歉疚……金子，总是要发光的！我相信这句话！

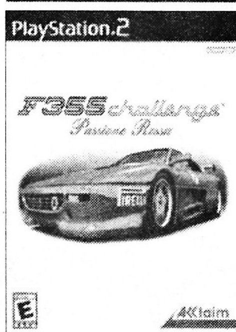
每次在OICQ上见到大家齐骂，我就想劝劝他们，可是又怕挨骂。这年头儿好像你不跟形势走，周围的人就会立即认为你“白痴”、你老土……虽然可以用“真理总是在少数人一边”来敷衍，但仍不能较好地掩饰心里的不痛快……



←死了？



←……。



←游戏完全由ACCLAIM制作，AM2只是提供了源程序代码。PS2版画面要比DC强多少倍，目前不清楚。

新世纪2001年第一季度“地震”备忘录

■中国中央电视台/全国各地广播电台报导“SEGA事件”。

不但上了电视，鲜为人知的是“世嘉公司（根据天津某著名播音员发音音译）”还出现在电匣子上，真个是震得不轻。

■“银河系·真·世嘉铁杆”OKAWA大川CSK名誉会长以个人名义认购1500亿日元SEGA股票。

世嘉各开发团队股票上市前的调整期，大川曾以CSK名义向世嘉注资1000亿日元（个人注资500亿日元）。

■全球SEGAFAN纷纷向SEGA JAPAN发送专题邮件慰问。

■DC全球销量850万，目标销量1000万＋。

世嘉系CONSOLE，DC是休止符。然而梦并未终结。

■世嘉の野望——世界头号的软件商和网络服务商。

轻装上阵？舞台变大了，应该能做得更好。而DC的网络伺服器材对于其他公司出品的CONSOLE而言，无疑是通用的。

■SEGA与微软、任天堂的加盟协议紧急磋商中。

微软、任天堂发言人莫不用最热烈语言盛赞世嘉的游戏开发力。HITMAKER小口久雄亲自指定“疯的3”在XBOX平台制作。

■SONY喜悦之情溢于言表，SEGA受众瞬间解脱。

同理可证，在索尼的至善欢迎辞中，SEGAのDNA、SEGAの魂，就这样沿续下来了——无量佛！？

■世嘉宣言：重振业务用机器。

日本600家直营街机厅，主题公园6座；全世界17万NAOMI基板，70%市场份额。全新理念的综合娱乐设施蓝图绘制中。基板NAOMI2与CONSOLE实现互换不过是一个梦——老美说，“小心成为CPS3第二”。御意见无用？铃木裕的VR战士4甚至可能使XBOX黯然失色。使用超强力基板是ARC涅槃的希望之光。

■EA公开指责“SEGA事件”。而CAPCOM为世嘉祈祷，NAMCO给“老友”以安慰。KONAMI则对此沉默不语。

投资数亿美元开发PS2游戏，没想到半路杀出个厨迟公。SOA对EA的“回讽”是这样的，“经营40余年的电子娱乐厂商，即将‘滚出’美国？多亏这个狂妄自大之辈没有加入DC阵营，才使我们获得了空前的成功。”相比之下KONAMI等算是比较“明智”。然而最实在的要数老卡普空，一番祝福映衬英雄仁义本色。

巨大的“黑色幽默”背后，是苦涩的泪水与尴尬的笑容

游戏生涯感想●作为一名极端派的世嘉迷，我失去了很多（从不碰PS）。但得到了更多（自从有了DC更加确定到底谁才会做真·游戏）。对飞龙RPG——只因是4片装，就少有人问津，实在是痛惜。SEGAFANS连正版都买，还在乎这一点点？？本人爆机完尤其是听了CD4中的片尾曲，心中的感情早已超出了语言表达的范围。如果说非要用什么动作表示一下的话——先是初号机爆走时的怒吼，再来用头猛击墙壁七七四十九次，最后……跟着索尼同归于尽……（福建中华职大 奚海彬）

游戏生涯感想●作为一名极端SEGA者，我决不会碰任何与SONY有关的物品（随身听改用PANASONIC了），更不会玩“射雕”这款××游戏。因为——它们不配！而马大侠尚有一点残存的良知。我的观点是，大概不久以后某白金RPG厂商就该去HOLLYWOOD混日子了！哈哈……（湖南澧县九澧科技学校）/龙哥对以上二位：世嘉的受众，虽然貌似坚强，却不知何时才能轮回。

●SONY给中国玩家留的一盘剩菜，许多人还吃的不亦乐乎！（湖北荆门 张磊）/龙哥：老弟，够损的啊？看看本期“家”对“射雕”的讨论，你的脸上是否有点火辣辣呢？

●本人自98年底买DC以来，只有10款正版，但心里深深高兴，像贵刊所说，我玩正版我光荣。二年来机子一如新机，心中不由……龙哥，我虽一正宗世嘉迷、正宗玩家，但我从不怨恨索尼、任天堂。的确，他们的游戏也有许多经典，我无门无派，日子过得十分自在，只要好玩的游戏，我都喜欢。管它是MD也好，FC也好……愿广大玩家像我一样，放下无谓的门派之争，一起在游戏的路上手挽手，大步前进。让我们高呼：电玩万岁！正版万岁！电软万岁！（云南思茅林校 王黎）

●虽然我不支持世嘉，但我支持那些支持世嘉的玩家们。（昆明 姚莱） ●三日不谈游戏，感觉自己说话在放屁。莎木——极致的表现，成功的必然。（昆明市西山区 ANDY） ●床前明月光，疑是电视机。举头望DC，低头找钱包。（广州多宝路 梁毅） ●游戏可以没有夸张的特效，可以没有炫目的CG，但游戏不可以没有给人们带来快乐的东东。例证：DQ7和MD、SFC时代的代表作。（北京鸦儿胡同 马战超） 知音？巧合？●上海郑锋：我站在世嘉这边（永远），如果SEGA退出，我也只会站在任天堂那边。海口戈运文：世嘉把我带进游戏中，我自（至）今没有忘记。所以我一直站在世嘉这边，一直支持它，永远也不会放弃。

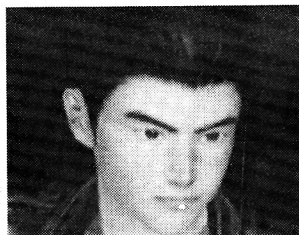
●莎木：我们用多一点点的辛苦，来换取多一点点的幸福！MD→SS→DC，世嘉伴我成长，我与世嘉共存亡！（中国人民解放军 73811 部队）
●JSR——好耶！喷漆小子终于买来喽！耗铁 460 大块。游戏性没得说！超酷！！为了攒钱买正版，真是"支持了世嘉，苦了玩家"啊！但为了世嘉，苦也值！世嘉最棒！！！（河北高碑店 李腾飞）　●莎木真是太令人感动了。（杭州 朱毅）

2001 年，芭月凉成功来到中国广西"山水甲天下"的桂林？



拥有硬派帖图和 REALISTIC SHADOWS & LIGHTING 的巨制，正是广大游戏爱好者日思夜想的——莎木Ⅱ。

——莎花："凉？你从哪儿来？"
凉："日本。大海那一边的日本。"
莎花（迟疑状）"……海的那一边？……"





↑这是一个扛起怎样难以面对的现实的青年啊！努力，HAZUKI！

第一眼看到真彩画面时，说实话激动得心跳都翻倍了。脑子里只觉"轰"地一声，当初打莎木的情景立时浮现眼前，看着那熟悉的背影，内心感慨良多。直觉告诉人们，这次的故事在情节安排上必将数倍于前作，对人性的刻划无论如何应该达到一个新的高峰！





↑面对莎花这样一个楚楚大方、令人虽爱犹怜的纯朴女孩，冒失小子 HAZUKI 总算流露出一点成熟男人的关爱之情。经历了人生大苦大难的磨炼，HAZUKI 确是长大了。

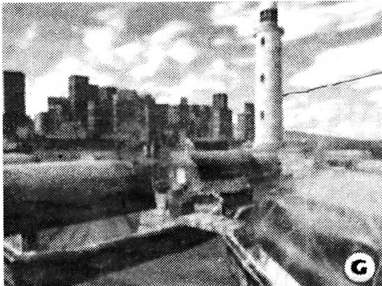






←服世嘉，不得不佩服。就算你是专业，也不得不佩服。

→任天堂所言"CG 即灌水"自有其高深道理。莎木乃实打实的即时演算电影，决非"预制 CG"这种人们看惯了的噱头。AM2 忠于着自己的技术，忠于着它的玩家。右图立即知晓 DC 的超强劲运算实力。彩图发色美极。







↑不可否认，同原崎望比起来，"莎花"和"乔伊"二位角色的外貌更加具有吸引力。然而，望的一番真情，却是撼天动地的。

SHENMUE Ⅱ：THE STORY GOES ON……

●龙哥，请以 DC 为标准信号源，详介目前市面各国产逐行扫描彩电效果。另请速登"失望"全文。并请在今后多登此类反映"实情"之文，最好用彩页登各主机之对比及最体现机能之图片并附专业分析，以体现各主机之优秀之处。我感觉，一些铁杆乃素质较高之玩家，他们忠于自己的信仰，热爱游戏，坚忍、踏实，很少乱贬其他机种。而部分迷儿却总带着一种浅薄的傲慢，对其他机种的优秀之处视而不见，浮躁地追随着商业炒作的"大势"。作为一名 8 年玩龄，从 94 年购买贵刊的老玩家，请求贵刊刊登 SS 名作系列如斩魔超奥义、神圣上首 SLG、千年国、制裁之旅、救火奇兵、魔法骑士等贵刊未曾详介或登其攻略的怀旧精品。另，可否强化"游戏快参"为独立栏目？加入"DC 节目劣质 D 碟公布"等实用内容？（内蒙古包头 秦广强）

松下 TAU 系绝对是性价比优良的系列，PROGRESSIVE 字样表明它是中档货（HI－END 型号应是松下 HI VISION 管）。国内有西湖彩电（东芝 MICRO FILTER 管，顶级）和康佳艺术电视（东芝管）。乐华等使用"汤姆逊"管子也不错。创维一款 25 寸纯平（3800 元）也带 VGA 接口。对于一些老机种的攻略或研究，我们一定会在"菜鸟通"中进行一些补偿，希望各位读者踊跃投稿！毕竟驾鹤西游的 SS 即将在 PSONE 上"转世"？频繁读盘的碟一律扔！！！

虞美人·世嘉（南唐李煜/改编李奋/点评龙哥）

折戟沉沙何时了？往事知多少！DC 昨日又遇风，世嘉不堪回首困境中。但是 FANS 应犹在，而且心不改。问樱能有几多愁？恰似一江春水向东流……龙哥：上阕一网打尽 SEGA 家用机博杀疆场一十八年之坎坷生涯。下阕揭发世嘉迷坚忍性格与内心无限感伤之矛盾。特颁发"入交"赏！

真·FANS（洛阳超级世嘉迷 李奋/39197841）

骄傲地穿梭于熙攘的人群，笔直地挺着宽阔的胸膛，今天你是否看到了呢？我胸前的 SEGA 字样。　真 FANS 永不在别人面前夸耀，自己的 SEGA 是多么的棒；真 FANS 永不在鄙视的目光中低头，即使受伤也要坚持着走。真 FANS 绝不会因抨击而愤怒，只会微笑着提醒对方注意形象；真 FANS 饿死也要买正版，否则面对 DC 又怎能心安。　真 FANS 会在驶过拐角的时候把车飚得飞快，心里念着 SONIC 偷偷地傻笑着没人看见。真 FANS 会在看到不利的消息时强忍痛楚，因为他明白自己爱的就应该信任永远。　我不知道自己配不配的上称"真·FANS"，但祝 SEGA 永远拥有一片由真·FANS 织起的蓝天。今天我画下一百颗心送给你，世嘉，请接受我最真诚的祝愿。

包打听

太 8●在托拉比亚学院，按攻略在篮球场的情节发展完毕后，地图上应有"伊迪亚"的家，为何我没见到？（山东莱阳 72966 部队二连 栾启杰，265200）
太 8●奎斯蒂丝的最后两项青魔法所需道具如何得到？武器月刊七月号什么时候可在训练设施中找到？在设施中何处？发现爱好者杂志 4（记载 UFO 和 GF 的那一本）在何处找到？道具リボン如何得到？（江苏丰县凤城镇电信局宿舍北楼 408 号 卜昆鹏，221700）

●莎木，能玩爆你是我的骄傲。（广东河源"正版世嘉迷"始作俑者 吴少军）　●薪水＝家庭＋生活≥正版？？（沪松江区"二款正版" 龚华）
梦美●一个字是爽！两个字是够劲！！特别是在翻车时。半年的实践证明，选择"转职"DC 没有错！（沪青浦城中东路石科伟）/龙哥：你没错，我错行了吧？



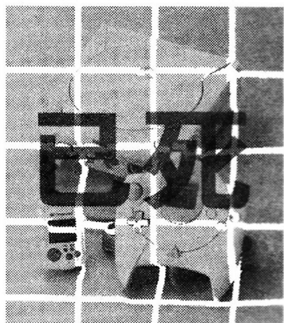
执着的闯关族，游戏万岁

世嘉一改其作风，以后吃软不吃硬？

"世嘉给PS2开发游戏了！"

这几乎成了近一段时间最热门的话题。消息一经传出，简直震惊了业界。

一直以来，世嘉都扮演着硬件厂商的角色。尽管其生产的家用主机在市场上没有获得过胜利，但是凭借着其硬件的先进技术对游戏界起到了积极的推动作用，所以仍旧有相当一部分铁杆给予着支持。也正是因为这种印象，许多人对世嘉的软件制作能力则忽视了。其实，平心而论世嘉的软件制作能力即使在业界不是第一，也是第二，属重量级大型软件商，只因其游戏一向对内不对外，所以，世嘉的游戏仅局限于世嘉迷而已。再好的软件也未必会创下惊人的销售记录。由此，渐渐的许多人对"世嘉"的理解就是硬件厂商，世嘉的游戏就是街机游戏。从此出现了"世嘉的家用游戏，再好也卖不出百万的成绩＝世嘉的家用游戏不好"的怪现象。



DC将在四月前停产，可以说也是世嘉急于从赤字低谷中尽快走出的唯一一条路，也是最有可能成功的办法。尽管世嘉宣布对于DC的软件支持仍将进行下去，但是对于DC玩家而言，世嘉的这种作法仍旧将令人沮丧。今后的"樱3"等大作谁敢保证不会给PS2、XBOX、NGC移植呢？唉……

硬件永远"三缺一"？

随着DC的退出，硬件之争只省下索尼、微软、任天堂三家了，世嘉被挤出了市场。从上一次硬件之争的情况来看，也是有数家厂商进行竞争，但是只有三家进入最后的决战。当时竞争日本市场的主机有SS、PS、N64(此三者进入了最后的决战)、PC－FX、3DO等几部，新登场PS的一举获得了成功。

如今，微软出现，DC退出，业界又出现了一股新的力量，好戏还在后头。



谁的机能最差？

比性能，似乎永远也没有止境。

当DC与PS2摆放在一起时，总要品头论足一番。所说的，也不过就是PS2的性能非常强劲罢了。不过，那是有DC作比较的时候，当然可以这么说(希望没有人把N64也拿出来比)。现在，DC已经"蒸发"，那岂不是PS2的机能已经成为了最差的？

许多PS2的支持者未必能够接受这种说法，但却是事实，必须面对。

这种事，不是谁都能接受的。唯一的作法就是：停止机能比较，不能轻信厂商的炒作(尤其是两位爆炒高手)，实实在在为游戏。

玩游戏，是快乐的一件事。

闯关族，是快乐的一群人。

越小越强！

当今游戏业的主流，毫无疑问的是任天堂的掌机GB，本月日本的游戏硬件销量又是GB第一。对于如此的势头，只能得出——"任天堂最强"的结论。而随着GBA的发售（截止发售前预定量270万），相信任天堂今后的战略也会围绕着她而展开。杂志社同月推出了《超GB读本》，也希望广大GB玩家踊跃投稿GB攻略及研究，以壮大GB阵营。

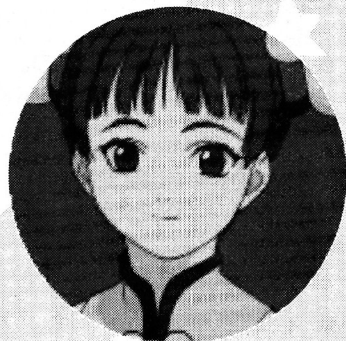


←世嘉的大厦，并没有如XX迷想像的那样倒塌（笑）。如今，看到此景唯一能令我们做的就是感慨万千……

大家好，又见面了。本期可很有"内涵"哟(笑)，比如特稿——《傻子日记》就写得非常精彩，希望大家都看看。还有，为了把"家"办得更有声有色，责编强迫风林将自己家拍了下来，让"家"更名副其实，希望玩家看到后都行动起来，把自己的游戏天地展示给大家。另外，"漫话地带特大号"的内容有些变更，不过内容是一样的精彩，而以前答应大家的内容一定会在近期兑现的，闯关族们放心吧。

西安的李琦读者，你的来信并没有如你所料的进垃圾桶，各位小编也不会擦鼻涕的(没有感冒的，呵)，尽管你的言辞犀利，但我还是照"接"不误。你指出的"不禁看"的问题，小编非常重视，请你放心吧，近几期的内容是否还"扛得住"呢？也希望"闯关族的家"能满足你的心愿。至于正版问题……尚须时日吧？

另致吉林的圣徒读者，如果你不打算买PS2的话，就如风林一样"必买"NGC吧，"有任天堂就有好游戏"已被公认！而"BAR"中也有你的登场哟！



闯关族的家

特稿 傻子日记(节选)




91.12.10

今天，终于见到传说中的小霸王，玩了二十分钟《沙罗曼蛇》，兴奋过头，以至晚上失眠。

92.6.1

唱了一天“世上只有爸爸好”，终于得到了银子，明天准备去买“小霸王”。

92.8.3

暑假真快乐！从早上到中午都在玩《冒险岛Ⅲ》肚子饿了，打开冰箱，发现里面的蛋都隐藏了起来。

93.7.21

昨天，买了一本《三国演义》看了一晚上，今天，我决定把司马懿给杀了。

93.8.5

整天在家玩游戏，妈妈说：“应该出去活动一下，外面的世界很精彩。”我指着游戏机说“里面的世界更精彩”。

93.8.20

再过几天，就要去军训了，稀里糊涂地考上了中等师范，自己也在纳闷：“未来人类的灵魂工程师怎么可能是个游戏迷呢？”

94.11.4

音乐班的女生真漂亮！晚上七点零一分，同学们一个个不知所踪，我孤独地在学校旁边的街机房里游荡。

95.1.23

考试结束，成绩不错，于是世嘉来到了家中，我感到，作学生唯一的好处就是可以拿成绩来骗取父亲的银子。

95.4.15

今天，我们校足球队和消防战士进行友谊赛。我进了两个球。女生们欢呼雀跃，我终于明白，当现实中的英雄比游戏中的要过瘾得多。

95.9.1

第一天上班，面对乱哄哄的一大堆学生，我知道今后，就要考验我的魅力和统率力了。弄不好，还会下野。

96.7.14

到今天为止，把《大航海时代Ⅱ》通关了八次，国王给我出难题——找秘宝。我不根本不去地图工会，凭记忆马上能找到宝藏。表弟见了惊呼：“神人也。”又曰：“傻劲十足”。

98.12.8

今天，发工资，当看到PS的画面杀伤力后，立马把它搬回家。约了两位狐朋狗友，一起玩《生化危机》，结果，半夜，两个没敢回家，在我家呆了一晚，吃完了我所有的泡面。

99.1.1

表弟与我对决《天草降临》我连输了十二局，到此时，我终于笑了。其实胜负就在一念之间，人生也是如此，快乐与不快乐，只是自己的心境不同而已。

99.3.7

昨天，驾驶着法拉利跑车，完美地驶过一个个弯道，今天，驾驶着本田125摩托车在弯道处与汽车接了半个吻，司机骂我想找死，我一看时速表才70。

99.4.2

今天，一位同事说我玩游戏是幼稚，我最不喜欢听的就是这句话，如果不是有人拉着我，我早就给他两拳了。呸！像他那种整天只知打麻将，泡卡拉OK的人，才是他妈的幼稚。

99.5.28

听着“eyes on me”，看完结局画面，我扇了自己两个大耳光，然后努力使自己入睡。

99.8.16

大概因为从不玩“心跳”，今天，我见到柳儿时，心快跳了出来。

99.12.12

柳儿打电话问我，爱她还是爱游戏，我说都爱，约会被取消。

99.12.15

柳儿打电话问我，爱她还是爱游戏，我马上回答爱她，约会被取消。

99.12.18

柳儿打电话问我，爱她还是爱游戏，我没回答，约会被取消。

2000.1.1

今天，我决定放弃游戏，只为我心中的柳儿。也许生活在这个年代，这个国家是我的错。悔或是无悔，只有爱过以后才知道。

2000.10.1

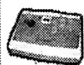
三个月后，我和柳儿就会订婚了。今天，我们一起去逛街，柳儿说：“结婚时，我们买台电脑吧！”我看着她，轻轻地说：“其实，我想买PS2。”“啪”“你去死吧……”脸上挨了一耳光。

2001.1.1

今天，我喝了好多的酒，因为今天是我和柳儿订婚的日子，我想，以后我会过上幸福的日子……

——上海　吴幸(无心)

希望，在这里你能找到自己的梦！准备好了吗？



《电软》的小编们：你们好！

我是一位《电软》的忠实读者，我现在在加拿大，是几个月前来的，上飞机前我还买了一本最新的《电软》。

以前在国内还没体会到什么爱国热情之类的东西，但到了这边(附：我是一个“电痴”，无论到哪第一看Game！)一看Game真不少，但是杂志却烂的要命，除了题目和少得不能再少的两句话外，很少有文字可以看。我是一个爱读文章的人，一篇好文章我可以读十遍以上。一想到《电软》上的文章，喔……喔……(眼泪不止，一头昏倒在地上)。

加拿大是一个没有历史的地方（历史课好轻松），编出来的Game自然也很烂，没有RPG，没有攻略，消息慢，进货慢(一想到这些顿时战斗力提为3000)，我来的时候（9月份）把随行的PS2给同学看，他竟昏倒了(他也是一个电痴，想PS2半年之久)。因为加拿大的PS2直到10月份才有的卖。

中国、日本编的Game大多是RPG，值得品味，而加、美很少编出一个RPG。而且这边人的游戏水准都很低，10个人有PS，9个人没玩过RPG、SLG。那个电痴是个中国人，到现在我都还没看见到一个本地电痴。想到这我真的为身为一个中国人而自豪。

还有就是，我是一个比较Love Game boy的玩家，所以我对有关Game boy的书也十分感兴趣，可否给介绍1、2，顺便给我介绍几个中文的有关Game界的网站OK！

加拿大　戴忍



《电软》众编：

ひさしぶりです。みなさん お元气ですか？

时隔大半年终于收到从国内友人那里寄来的《电软》，让饱受无《电软》之苦的我又一次见到了光明。

可能你们不知道我是谁，我是贵刊的老读者了，从第一期到去年的第五期，一直都放在我国内的家中，从那以后就断了，因为我从五月份起就开始了东瀛的留学生活。一眨眼已过去半年多了，这才能体会到《电软》的好处，先说我住在长野这儿，天气很冷，由于长时间学习、工作，根本没多少时间玩游戏。虽然半年内我买齐了PS2，DC(PS在国内的家里，SS早就送人了)也只不过放在部屋里当装饰品，最近由于刚过完日本的新年，比较闲就叫国内的朋友“空投”2000年第12月份的《电软》。不看则已，一看吓了一跳，很多消息，我在日本都没怎么听说过，可见身处在日本，也未必有国内玩家了解的多。看到那曾经令人激动的字句，现在仍能体会的到，ありがとうございます。

日本　张政宁

(以上两位都是杂志的忠实读者，令编者十分感动。身在加国的戴读者，不知道你是否能在他乡看到这期杂志，关于GB的书，杂志社已推出最新的《GB读本》，应该是给GB迷最好的礼物；而张读者已买了PS2，令我十分羡慕，毕竟价格合理，看来今后也要去日本走一遭了。

《电软》祝两位工作学习顺利，游戏技术精进，壮我国威！)

对世嘉有话说的玩家速速来信表达！

闯关族的家

闯关族的家——风林の宿屋



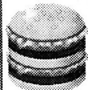
↑以上是风林宿屋的图片，这也是本期推出的新的小版块。重在玩家参与，希望能有更多的玩家将自己的"宿屋"照片寄来，这可是"名副其实"的"家"哟。（"宿屋"此处指卧室）

DREAM HOME

下期预告

由于本期的"漫话地带"的缘故，所以，许多的精彩文章将推迟下期。目前预计有：1、电软编辑部十大悬念趣味竞猜；2、"最强流道场"VR网球续篇及GB狂热节拍；3、S·P君的宿屋；4、尽可能安排读者特稿"世嘉情缘"话题讨论；5、快参加强版——游戏硬件、周边小编点评。6、莱因的画像解剖。目前就是这些安排，当然也有可能临时安排其他的文章，主要以读者为主，"闯关族的家"欢迎读者加入。

快参"提示"（谢张旭东读者）



快参的征稿需要对读者再强调一下。希望读者能提供当地游戏市场的小情报。比如上期的那样，经常是同一个地方的价格有着很大的不同，致使许多的玩家受到了不必要的损失，更要对一些"不良"商家的"不良"行为进行揭露。

小编快报（记者：风林）

《街霸 ZERO2》

参赛选手：风林、SP、天师、莱因、WP、PERFECT君

战况：风林胜率45%、SP胜率30%、天师胜率0%（只打了一场，输了）、莱因胜率47%、WP胜率8%、PERFECT君胜率35%

总结：最没有秩序的比赛。

闯关族先锋登场

小编形象点评：

来到新世纪，《电软》也来个创世纪，闯关族的家也多了几个new的栏目，还可以侃大山，hoovay！

贵刊来了几个新人物。一个不知是西林的哥哥，还是弟弟，或者什么都不是的年轻又夸张（讲自己有三百张碟高，又有近八百张PS碟）的风林；再来就是一副乞丐模样的WP，穿着似木屐又似松糕鞋，还说比七支剑高半剑，多数是穿了这只鞋再垫高脚，而他的名字很怪，看一下元素周期表，竟是"钨磁"——"巫灵"，或者按拼音，竟是"我屁"，我看还是"巫灵"好点，"我屁"实在太臭了，（WP别怪我，谁叫你抢了疯马的疯头，看你这副穷酸，于心不忍也要骂！）；最后就是超级巨大迷团，比世界十大奇案还奇的外星人——黄金莱因，（我们都是同类人，虽然你是外星人，我为了练游戏中的级别，连续三天三夜不停地打直到不支倒地。）有句话你说得对——挣钱难！难！难！

湖南　Finy

风林：他的擅长之处除了游戏以外，几乎都和我一样，但我却从未遇到过UFO，（好羡慕啊！）漫画中他的眼睛很小，实际呢？

WP：名字很"另类"嘛！漫画中的大鼻子形象让人很容易联想到某进军好莱坞的亚洲功夫明星X龙（本期的秘技天地可有我来信支持你噢，不要辜负了我的期望噢！），另外我怀疑你是否是日本国籍，要不然为什么在漫画中穿木屐，而且玩WE2000只用日本选手？！

黄金莱因：你可是这四个人中最神秘的了。资料中有一半都是"不明"。还用了一个外星人来代替自己的形象，真有创意！听说很爱玩机战系列，挣钱练级也很上瘾，机战a图鉴100%完成？！（吓死我了！！！）

辽宁　张旭东

（两位好，谢谢你们出色的点评，你们的信几位小编都看了，尤其是栏目责编，看到有众多玩家的支持，真是感到无比的幸福。Finy读者，在你的启发下，风林已经决定奖励你一款名为"不可思议的电软——西来的风林"的PS原创游戏，而WP名字的疑问其实在上一期的彩版"大墙画廊"中已有揭晓，另外，莱因近几天有从高达Fans改为银英迷的趋势，全因春节看了一百一十集的动画。

张旭东朋友，风林已经在"GAME BAR"栏目开辟了"随机出现"的"风言风语"，有什么对风林的疑问及想法可以给该栏目来信。WP的形象与画中的很吻合哟，而充满迷团的莱因则将在下一期被进行外星人解剖分析，感兴趣的读者不妨留意。另外，感谢张读者提供的"快参"。）

"闯关族的家"编辑们：

新年好！

2001年第一期《电软》太精彩了，首先封面就非常漂亮，在众多杂志中特别醒目。《电软》可是唯一一本我不用看就掏钱买的杂志（从95年开始）。今年编辑部来了几位新人（我最喜欢风林，因为我最爱Nintendo），"闯关族的家"也要扩版增加新栏目，我个人非常赞成。尤其是"最强流道场"，我觉得这最大的特点就是不同于"封神榜"那样只登成绩，而是还介绍一些个人打法。如此一来，我们这些偏门"高手"就有了用武之地。于是写成一篇短文，介绍一下"狂热节拍GB2 ガツチヤミツクス"这款游戏。不过，可否介绍一下"闯关族的家"是由哪位编辑主持的？（找遍了《电软》也没找着）

写完以后，才发现这款游戏与你们的要求竟如此吻合（真巧）：讲求个人打法，游戏本身品质很高等等。不过仍然觉得有些遗憾，毕竟"狂热节拍"系列在我国不如《DDR》流行，但我的确觉得前者比后者强得多。

好了，不打扰您们工作了，祝《电软》越办越好，像Nintendo那样做老大！对了，劳烦代问天师好，我可是很敬佩他哟。

湖北　熊和

（首先风林对你的支持表示感谢，热爱任天堂是必须的，因为她给我们提供好游戏，用排行榜上的话说就是"山内无敌！"请见上面的照片就会发现风林那台视如心肝的N64，为了她，颇费了一番周折。

你的投稿，非常好，将在下期刊发，以供族人共享。也希望看到这儿的读者能够尽快的投来自己的心得，以免会被彩火正在酝酿的"NBA2K1心法"占领道场。

而关于责编是谁，当然是那个话最多的。问号之迷似乎就要解开了……）

"厕上"趣闻一则

彩火：风林，看到莱因了吗？

风林：刚才他说要去换个光头。

彩火：换光头！多贵呀，何不买台新机？

风林：不贵、不贵，只需人民币五元整。

彩火：啥？五元！岂不白捡！

风林：那不，他回来了。

彩火：快告诉我……

莱因：剃个光头好凉快呀！

大喜讯："不可思议的电软——西来的风林"即将在PS上推出！另致北京JACKY HYPNOS君：无类尚在，莫要伤怀。打油诗下期DENG！

漫话地带特大号(怀旧号)!

本应是温暖的春天，但却令人感到寒冷……

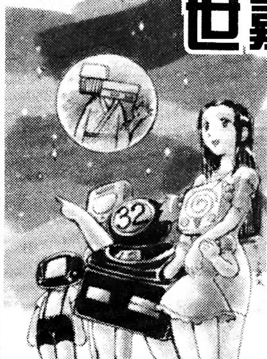
SEGA®一觉醒来，尚未回味……

"不可思议"的事发生了!

世嘉加盟PS2、GBA，世嘉家用硬件终结!抛开包袱，全力投入软件制作中!新的世嘉"诞生"……

世嘉家用主机退出游戏舞台！梦，已终结……

SEGA TOP



如今，我们应该作出如何的表情呢？痛苦？窃喜？还是沉默？大概应该当什么也没发生吧。编辑部内的小编们也有很多的想法，让小林来探听一下他们的心理话……

悲喜交"嘉"—风林

世嘉的这次改变可以说是影响整个游戏界的重大事件。世嘉尽管由于家用机的失败而导致了巨大的经济损失，可是其软件的制作能力却是非常强大的，游戏界难有厂商可以匹敌，所以，世嘉放弃家用机市场而转向软件的作法直接的影响到了不少小型厂商的利益。可以预见的是，世嘉必然大打软件牌，各种各样的出色游戏将出现在各种主机上。显而易见的是，从此将有许多的厂商被挤出市场，只要世嘉软件制作实力一如以往，就已经是非常可怕了。相信这点今后将明显的体现出来。

不过，从另一角度上讲，初期世嘉的游戏应该不会对日本PS软件市场造成冲击。因为PS的玩家基本上是从不接触世嘉的家用游戏的，所以，那些世嘉的招牌游戏在PS或PS2上的人气基本上相当于零(如果是游戏迷，一定买下了DC，因为买一台游戏主机对于日本玩家而言不算什么负担)。另外，世嘉的家用游戏人气也与以前有了很大的差距，基本上可以说买了DC的人一定是玩家，而在DC也仅卖出几万份的世嘉游戏到了PS上，可以肯定要比这个数字还低，以非玩家为主的PS上对于世嘉的游戏是否能够轻易的容纳，目前是风林比较担忧的。世嘉的游戏非常专业——这并不是夸大其词，就连DC上的"世嘉俄罗斯"这种方块游戏都不是一般玩家能够上手的，所以依我看，至少是要一年的时间，世嘉的专业游戏才可以在PS玩家中产生影响，比如"VF4"不一定能卖得过"铁拳"。当然，世嘉的前途非常光明，今后以软件为主后，世嘉的厉害必将令全球为之震动。



世嘉嘉嘉！—天师

上期本人撰写的雷特娜，不知是否引来骂声一片？10分评价，难道有"胡扯"嫌疑？我认为，DAYTONA绝对是最能体现速度感、超越感和技法的游戏。

第三次试车时（未看攻略，仅凭感觉）已经达到DC杂志要求的SEA SIDE GALAXY赛道1分43秒的目标成绩(头一圈开了个1分49，第二圈是1分43秒26。30车。就这个成绩在HARD难度下也只能拿第二)，下一步一番研究后还应有较大的提高空间。彻夜不眠地打遍了各条赛道(反向尤甚)，心中无限感慨。

因此，配合17寸显示器和广播级小喇叭，个人觉得，DAYTONA是可以给到10分的（上期NBA2K1篮球，彩火之所以给了10分推荐度，因为他已经达到HARD难度下"场场胜电脑2～10分"的水平了）。同理可证，这次试飞员……

世嘉倒闭了，我们上期已暗示过(笑)。但世嘉的游戏还在，NAOMI2还在！故曰：原版还是要买，街机还是要玩。希望有眼光的店家不要抛弃DC，并鼎力支持各机种原版制品，保障国内玩友利益。而读者也请安心于游戏。当DC彻底KO时，再说卖主机不迟(还有几十款游戏呢？你不会卖掉吧？——笑)。"浮躁"地玩游戏可是会后悔哦。由于彩火陪他的大学同学买DC时，排了近两个小时的队（恰于世嘉倒闭的消息公布之后第三天，于北京一家很有名的小店中）——因为前面还有3个人要买主机，等得他们很烦。恨不得马上告诉别人世嘉已经倒闭了，"快别排了"(玩笑)。那位同学买了莎木"限定版"，1360元。看来，大势是一方面，国情也是一方面，如不能树立起完全正版意识，PS2等新主机在国内的普及尚需时日……而我们也想找个机会对DC的经典大作进行回顾——作为玩家购买"一千元以下"主机时的参考？？？



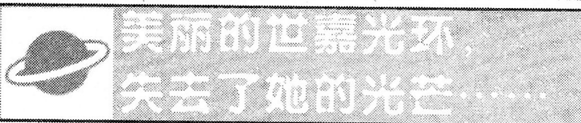
永失我爱—莱因

1月31日莱因很高兴的来到编辑部开始了很忙但很HAPPY的工作，但是一个消息却使得莱因极其不愉快！那就是——世嘉放弃DC，并且为PS2开发VR4、樱花大战！！

如果说SEGA以前的失败是因为MD、SS的机能存在问题(MD的发色和特殊机能问题，SS就不用说了）但是此次的DC在机能上并没有失败，却成为SEGA寿命最短的次世代机种！这是因为DC始终活在SS失败的阴影中加上SEGA宣传部的无能(或许应当称为朴实?!)。如果宣传上声称DC秒间3000万多边型，也许就会像某著名企业的主机一样大热卖吧！因此DC只是SEGA多年的失败成为人们心中永败形象的牺牲品！而这次SEGA突然宣布DC停产和退出家用机硬件市场将所有拥有DC的玩家都耍了，毕竟新购买DC的朋友将很快面临没有新游戏玩的日子！这真是令人忍无可忍！

但是，失败者永远没有资格嘲笑胜利者！看来必须"随大势"——即，SONY的主机都买，SONY的游戏都玩这样才不会伤心失望，得到真·好游戏的快乐吗！？SEGA游戏开发能力是极强的！好游戏是有的，但是却将会在别人的主机上制作。不过这样由来已久的派系之争会化解吗？看来SONY的让家中只有一台主机的野望就要实现了？！





一生一"世"—彩火

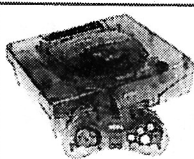
终于倒下了，一个巨人终于倒下了。其实，倒下的不是世嘉，因为她的股票正因此不断上扬。再回想一下刚刚听到消息时的感受，我知道，真正倒下的是一群人的精神。中国有许多世嘉迷，他们为什么一直团结在世嘉这个倔强公司的周围，看着失败，但始终抱着胜利的决心。归根结底不是为了她硬件设计得如何美妙，而是不能从其他主机上玩到的极富创意、感觉到位的游戏。许多人在世嘉游戏的沐浴中成长，那种情感自然渗透到感觉和言行中。现在，这种潜移默化的影响终于改变了，先前支持自己的信念被世嘉遗弃。但又想想，现在是那些迷们松口气的时候了，他们不必为了世嘉的游戏而死守着世嘉的主机，可以不必为了维护信念而刻意从心底轻蔑其他厂商。所以，世嘉退出硬件竞争，再抛开过去死守不放的信念，大家可以更自由地享受游戏，难道不是一件好事吗?



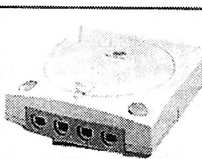
来看看曾经在我们身边红极一时的世嘉系主机，让我们永远记住他们吧！



世嘉万岁……这台主机上开始的，杆的游戏史就是从←相信许多世嘉铁



了不可磨灭的回忆。机，在我们身边留下(原装机)的世嘉系主国玩家拥有量最高←日本人气最强，我



的家用机。惊人。是世嘉最出色的普及量已经相当过，在我国大城市中最短命的主机。不计失误，但是却成了可以说完全没有设家用机，在硬件方面←世嘉的最后一部

注意：下期有"编辑部十大悬念"哟，不要错过！

老游戏不见不散，新游戏没完没了！

游戲點評

Speak out, don't be afraid!



机动战士高达－基连野望－吉翁的系谱

机种 DC 厂商 BANDAI 类型 SLG 媒体 GD－ROM×2



似乎某个游戏系列一旦推出以"XX的系谱"命名的版本，则必然是高水平制作（如火焰纹章－圣战系谱）

此次的机动战士高达基连野望系列也推出了"吉翁的系谱"，将这个好传统发扬光大！

本作的初代在SS上登场，虽然是在SS末期登场，有些生不逢时。但是，它以其完善的系统与迫力十足的战斗，一举成为SS后期最强的SLG游戏，并且由于它的成功，才使后来的PS与DC版本基连野望得以推出。由于是移植作品，此次的DC版基本与PS版的"吉翁系谱"相同，只是游戏进行速度非常快，不论是战斗、对方思考、还是存盘都比PS版快许多，但战斗画面没什么提高。

本作最大的优点就是超强的战略性，可以这样说除了"大战争(？)"系列外，本作是最需要运用战术取胜的SLG作品。因为，本作将部队补给问题放到了一个极其重要的地位，如果不能确保补给线的安全，不管你的兵力多强，随时都有弹尽粮绝的可能，而同类战争模拟游戏恰恰缺乏这一点。另外，本作的兵种相克性安排的非常巧妙，可以以少胜多，也可以搞人海战数。每个势力都有与其特点十分相符的战术，如地球联邦擅长运用量产机进行人海战术，而吉翁军则是王牌机师的个人表演。一般的SLG战棋游戏虽然可以选用的势力很多（诸如许多历史游戏）但是基本上每个势力的打法相同，时间一长自然会厌烦，缺乏继续玩下去的欲望。而本作的势力多达十个，却能做到令人毫不厌烦的继续玩下去。这一点可以说是十分不易，选用10个势力进行游戏。感觉却都不一样。这是本作的一大优点！由于是取材于高达作品，所以原作中的人物也有十分令人满意的表现，真是令人感动！玩完整个游戏就好象重温了正统高达的历史，感觉真是绝妙！

——ZEON ACE 莱因总帅

角　色：9	操作性：8
画　面：8	创　意：10
音　乐：7	移植度：10
情　节：9	总评价：8.7
玩此游戏时间：210小时	



索尼克大冒险2体验版

机种 DC 厂商 SEGA 类型 ACT 媒体 GD－ROM



"索尼克大冒险"爆机之后，至今还时常拿出来玩。虽然如此，当我第一次看到2的体验版时，仍然非常感动——画面实在是太靓、太靓了（相较于1代而言。虽然1在当时看来已经足够优秀）。一开始那个直升机的帖图，简直是全力一击嘛。进入游戏，整体感觉画质超大幅度POW UP——还等啥！赶快让蓝色刺猬行动起来吧！

在游戏性上，角色动作的花样着实多了不少。单是一个索尼克在城市街道的版面，就出现了滑板技巧、逃避18个大轮子的卡车、单臂大回环等爽快之极的TRICK和视觉冲击。但我不明白，斜下45度的街道两旁怎么会有那么多楼房呢？居民们上来下去的多累呀！而乘着滑板高速游走于各楼梯扶手，令玩家找到些许JET SET RADIO的高难感觉；跳跃攻击的方式虽无甚变化，机器敌人们的本领倒是长了不少——这子弹还带跟踪的（如果你不打死它们的话）。看来，中裕司先生在全力发挥主机硬件性能的同时，始终考虑到游戏的本质。

但是同"马里奥64"的游戏性比起来，"索尼克冒险"追求的是另一个路数的效果。后者的动作为速度而存在，为速度而服务。情节亦可圈可点。这都是另一名作"马里奥64"所相对欠缺的（虽然它也有故事情节和颇具速度感的画面）。要知道，在体验版里，索尼克一碰，街边的汽车那可就是几个跟头呀！而索尼克那帮哥们儿的故事也不少呢！由此可见两家公司的风格是多么的不同。

新作还沿续了1代的传统，每一关里都有稍具难度的隐藏路线供玩家挑战。但是抛开动作性与画面，我个人还是非常期待制作者能将剧情给安排得更到位一点。这点我觉得1代做得已经非常好了，却不知还有多少潜力可挖？而音乐与情节部分的联系一向紧密，希望新作的BGM不只是"摇滚"吧！

——Tornado号试飞员 小天天

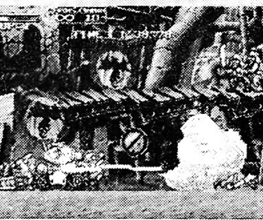
角　色：10	操作性：10
画　面：10	创　意：10
音　乐：9	移植度：——
情　节：？	总评价：9.8
玩此游戏时间：20分钟	





合金弹头 X(METAL SLUG X)

机种 PS 厂商 SNK 类型 STG 媒体 CD－ROM



经过数次的延期，这款作品终于不负众望，摆在了诸位玩家面前。由于是在 SNK 行将就木的时刻，给人感觉似乎少了几分欣喜，多了几分悲壮。

而难能可贵的是，SNK 并没有因为这些忽略了游戏的质量，我们看到的是移植得非常完美的“合金弹头 X”。

本作完全克服了前一作在 PS 上的拙劣表现，比如那种打一段就会随时“NOW LONDING”的现象已经完全消失殆尽了，完成游戏时让人有种一气呵成的痛快感，这点对于像“合金弹头”这样的游戏是非常重要的，其中处处表现出的那种独到的幽默也是游戏为何能如此引人入胜的原因，让人始终能够以一种既紧张又轻松的心态来进行游戏，在感官得到强烈刺激的同时心灵也得到了极大的放松，让人不得不佩服游戏制作人的高超制作水准。虽然在移植到家用机上也许不能充分体现这种感觉，但至少我们看到，PS 的表现完全不逊与街机，可以说，SNK 做的已经很出色了。

从“99 格斗之王”开始，SNK 似乎找到了能够充分发挥 PS 最大机能的方法，使原本以为无法移植的游戏得以实现，不过恐怕这样的机会以后不会有了吧？面对着如此的遗憾与无奈，难道我们不更应该好好珍惜这份礼物吗？

——鞍山 姚舜禹

角　色：7	操作性：8
画　面：8	创　意：9
音　乐：7.5	移植度：9.5
情　节：——	总评价：8.25
玩此游戏时间：5 小时以上	

炮弹飞车 2(RUN ABOUT 2)

机种 PS 厂商 CLIMAX 类型 RAC 媒体 CD－ROM



似乎把现在市面上可以见到的 PS2 游戏玩了一个遍，笔者这才回头关照一下 PS 的。

初看“RUN ABOUT2”这款游戏，看到了画面的效果；简单的操作；游戏的自由度及流畅性时，笔者认为它带有很强的美国味道，而且其中 2/3 的场景都是一片灯火辉煌的美国夜景和碧海蓝天的夏威夷海滨，如果不去留意字幕的话，没人能把它和那些讲究情节和游戏操作系统的日版游戏联系在一起。

笔者虽然用了 PS2 的 faster 机能，但能看的出此游戏即使按照正常速度读盘，也要比同类游戏的读盘速度快，当然，PS 的硬件性能也换来了很一般的画面质量——粗糙的材质贴图；大量的锯齿多边形，这些即使用了 PS2 的 smooth 机能也不能有多少改善。

在游戏内容方面，笔者不认为这是一款合格的游戏，虽然没有直观的血腥画面，但玩家在游戏中为所欲为的疯狂驾驶、为达到目的而在街道上的大肆破坏——笔者以为这不是在游戏片头和一段“…虚拟≠现实…”就可以敷衍了事的，笔者在受到惊吓的虚拟路人的惊叫声中，感受到了一丝日本文化中的“暴力艺术”。

笔者评价，“RUN ABOUT2”只比那款从街机移植到 DC 上的“疯狂出租车”差那么一点点。

——北京 NEO·LIQUID

角　色：6	操作性：8
画　面：6	创　意：9.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	总评价：7.5
玩此游戏时间：半天	



格斗之蛇 2 （FIGHTING VIPERS 2）

机种 DC 厂商 SEGA/AM2 类型 FTG 媒体 GD－ROM

对于“FV2”的期待已有很久了，就像当初期待 SS 移植“VF3”一样（尽管 SS 机能不足以实现）。很难想象 DC 是否能够将这部极强调画面效果的超级格斗作品完壁移植，甚至，我根本就没有抱任何希望……然而，世嘉就是要创造奇迹，不论结果是遭玩家抱怨还是受到铁杆的好评，根本“难以”移植的游戏竟然如此突然的就公布了，直到我拿到了游戏。除了对世嘉顶礼膜拜外，我实在无法表达什么了。世嘉就是“硬”！

玩这部游戏时，请玩家不要与任何游戏对比。为啥？因为任何 3D 格斗游戏都与其不具可比性，就连被不少人称为 PS“FV”的“血腥咆哮”也根本无法与本作相比，包括最新的 3 代（PS2 互换板街机游戏）都难以企及他的火爆、华丽、爽快的程度，尽管“FV2”的街机版已是数年前的游戏了。

回到 DC 版上。从移植度的角度看，显然无法称为“完全”，包括许多场景的描绘上，尽管 DC 版绝大多数的场景均是多边形构成的，但是若与街机相比则只有无地自容的份了。当然，如今的版本依旧可以说是目前家用机上的最华丽的 3D 格斗游戏。人物的贴图圆滑自然（这可以说是目前 DC 具有标志性的实力之一，“干净”＋VGA＝！！！），光源的效果简直是绝赞，尤其是一技势如破竹的大技，铁网崩飞、砖石轰碎的大魄力岂是一般游戏可比，加上背景的震撼简直是帅呆！毫无瑕疵“都是假的”，本作在影子的处理上似乎过于草率了，并没有启用半透明，令挑刺的我看了个正着。不过，大场面上“不输”街机的八成已是难得了，事实上就目前来讲，仍没有一部家用机能完全移植 MODEL3 的游戏，玩家可用任何作品与“VF3TB”去比较即知。所以，论纯移植度显然是不公平的。

本作是纯粹追求爽快的游戏，所以若与“VF”等游戏比当然显得不那么严密了，随便就可以把对手轻易崩飞的场面可不是在别的游戏中能见到的，也只有本系列才有的魄力也不是其他游戏所能比的。但是，这些令“专业”玩家不习惯的系统可是此系列的招牌，在这种令人眼花缭乱的情况下却有着严谨的系统规则，绝没有 BUG 出现。一部游戏能轻而易举的令人体验到其乐趣所在，这本身就是成功。毕竟这是部玩家大可以随意“放肆”而不必细心考虑步骤的格斗游戏。用“乱”来形容才够。而且操作感令人有十二分的满足。

还能要什么呢？DC 已有了史上最强的“VF3”，也有了史上最火的“FV2”，满足吧！格斗迷，你已拥有了最好的！

——风林



角　色：9	操作性：9
画　面：9	创　意：——
音　乐：8.5	移植度：8.5
情　节：——	总评价：8.8
游戏短评：梦想成真	

老游戏不见不散，新游戏没完没了！



保镖(THE BOUNCER)

机种 PS2 厂商 SQUARE 类型 ACT 媒体 DVD－ROM



真不愧是史克威尔，真不愧是PS2！这是我在店家里初次见到"保镖"后发自内心的惊叹，看来史氏真的实现"操纵电影"的梦想了。

游戏的画面真是无可挑剔，凭借史克威尔多年的3D技术，加上PS2强劲的机能支持，"保镖"的魅力完全可以在想象之内。

剧情相当饱满，片头的那段紧张刺激的交战和主角们向未知的敌方本部进军，深深的扣住了人的心弦。说它是一部电影，也丝毫不假，那庞大的情节和错综复杂的人际关系，令人感觉似乎是"最终幻想动作版"。

卖弄机能已经完全可以在这部作品中体会一二了。主角们的飞蹴敌人，竟然还要用特写的镜头将视点瞄转180度后定格，之后再完成这招漂亮的蹴技。初看不时令人啧啧称赞，久而久之不免令人心生疑虑，过于做作的动作和现实毕竟还是产生了差距。特别是主角们在水里奔走的情节，溅起的水花不断地涌出水面，似乎在向人们炫耀，瞧瞧我的光源处理，瞧瞧我的半透明技术。厉害吧？这就是PS2啊！结果一离开水域，主角们身上连湿迹都没有。这不禁让我联想起DC上的"莎木"，以及极度追求真实表现的"D之食卓2"，在某些方面，"保镖"还是有不如它们之处。

不过，史克威尔就是史克威尔，纵使"保镖"在真实性方面有不足之处(带有些许幻想的色彩)，但做为PS2前期的游戏，它的确具有十足的分量。想一想，如果自己做为PS2的拥簇，那有什么理由不让我去买这款"保镖"呢？

期待"FFX"更优秀的表现！

——吉林长春 刘赢征

角　色：9.5	操作性：8
画　面：9	创　意：9
音　乐：8.5	移植度：9.5
情　节：——	总评价：8.7
玩此游戏时间：不明	

铃木爆发(铃木爆发)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 ETC 媒体 CD－ROM



近来这种另类的游戏似乎很受欢迎，连制作白金RPG的艾尼克斯都加入了这一行列。可见前景确实光明。

这款拆炸弹的游戏也确有其独到之处，以往只能在警匪片中感受的紧张气氛现在可以亲自体会了，真的很紧张哟，尤其是在HARD难度下：定时器滴答作响，我旋转所有的螺丝，我剪断所有的连线，一块块电板在我面前散落，警报蜂鸣，红还是蓝，快！……只有片刻的沉寂，迎接我的究竟是轰然一响还是恬美的微笑？这种小口喘气、心跳一百的感觉真是久违了。

炸弹的顺序可作顺、逆时针的选择，这个炸弹太难吗？读取存档，重新选择好了，很贴心的设计吧！拆除完成后会有一份精细的报表，我目前的成绩大多是B级，这还是无数生命积累的结果，不过我会继续努力的。

如果你是一名智慧型的玩家，如果你喜欢那种心跳的感觉，如果你对达成各种数值有绝对的偏好，那么，请你"铃木爆发"吧。

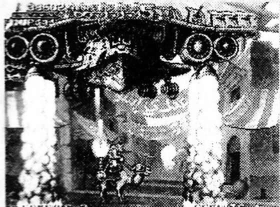
——吉林 圣徒

角　色：8	操作性：8
画　面：8	创　意：9.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：7	总评价：8
玩此游戏时间：不明	



合金弹头X(METAL SLUG X)

机种 PS 厂商 SNK 类型 STG 媒体 CD－ROM



期待已久的经典游戏，终于在一月份发售了。在除夕之夜玩到此游戏，觉得是新年最好的礼物。由于半年多没玩过此游戏的街机版，如今能够在PS上见到，真是彼高兴、彼怀念、彼感动、彼亲切……

记得去年暑假，自己无意中在街机厅见到此游戏，象"2"一样很容易便上了手。也正是因为此游戏才使我喜欢上了STG游戏，以至于把8位机的"魂斗罗"打了几个通关也不过瘾。

玩此游戏使我觉得在街机厅中那种"高手围观"的气氛不仅能在FTG游戏上体现出来，一样能在STG游戏上体现出来。一次，足足有20几个玩友围在"X"机器的旁边，排队轮流着通关，看谁的Score是Ist，相互交流经验，谈谈心得。其中一位20几岁的玩友还大侃他小时候玩"double drayon Ⅱ"是如何得以hi－score的——气氛非常融恰！

虽然在PS上玩此游戏，找不到街机厅里的那种气氛，但仍让人觉得很亲切。那种"流畅、火爆、细腻、搞笑的风格一点不差的保留下来，音乐也一样的振人心肺，叫人不得不永往直前。毕竟，PS的机能有限，在爆破场面的处理上显得有些粗糙。读盘也不象PS版的"1"一样间隔次数多，更让人觉得流畅。PS版所特有"军校模式"和"美术欣赏"为此游增添了更多乐趣，更多实用价值和收藏价值。

此游戏也是继PS版的"SFZ3"之后移植最成功的一部游戏(我认为)。这让"X"迷在家就可以为取得hi－score而奋斗了！

——河南开封 him

角　色：9	操作性：8
画　面：8.5	创　意：9
音　乐：9	移植度：9
情　节：9	总评价：8.9
玩此游戏时间：23小时	

编辑部近期热门游戏推荐

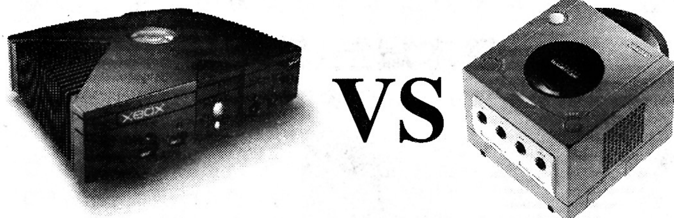
风言风语：本期风林精选出以下十二部游戏让编辑部内的各位评一评，当然，玩家们要注意，本评价只是推荐度而已，读者不必过于认真，毕竟对于一款游戏真正的发言权在玩家自己手里。

游戏名 ＼ 推荐人/推荐度	彩火	风林	天师	WP	莱因	S.P	总分
鬼武者	8	7	9	10	9	9	52
合金弹头X	6	6	5	9	5	7	38
机甲之翼2	6	8	7	8	6	7	42
格斗之蛇2	7	9	9	7	5	6	43
GUN SPIKE	6	9	8	6	9	8	46
球会创造特大号	6	10	9	5	9	7	46
索尼克2体验版	8	10	10	8	9	9	54
洛克人X5	5	8	7	7	6	6	39
北斗神拳	8	7	7	8	6	7	43
格兰蒂亚2	8	9	9	8	10	8	52
海豚(日版)	8	9	9	9	9	8	52
实况足球5(PS2)	8	7	8	10	8	8	38

THIS SITE IS gamebar

老游戏不见不散，新游戏没完没了！

新世纪主机 性能大比拼



文：青云工作室

在 2001 年末，市场上将会有两种适合游戏玩家享受的游戏主机出现。

在市场上，它们都将成为最好的游戏主机，但不能说它们都是完美无缺的。在它们的中间，一种包含有创新的软件，它的游戏将向玩家的技能、思想和精神方面提出挑战，让人惊奇的是图形制作达到了一流的水平，简直让人目瞪口呆；另外一种将会让开发者通过 PC 机平台就能快速方便地为游戏机开发新的游戏，还能进一步探索游戏基本动作可玩性之间的深度，支持下载游戏补丁。

总之，NGC 和 XBOX 这两款产品都具有极快的运行速度和强大的处理功能。如果你想对它们的特色和不同有一个更加深度的认识，就看看下面两者之间的详细比较。

外形设计：

一些人可能会说 NGC 的外形看起来只是象一只美丽的钱包，但是在这里我们可以肯定的说，它在外形上是不断创新的。相对于 XBOX 的标准的黑色塑料包装，NGC 外包装显的是华丽多采，精巧细致。尽管在 XBOX 顶部上那个重要的绿色按钮如何运用还是一个神秘的谜。

控制器方面：

让我们来看一看这两款产品在控制器方面的比较：NGC 控制器是根据玩家的想法来设计的，它的一个目的就是方便玩家很好的地操作游戏。那么在 XBOX 控制器中心的那个重要的绿色按钮起什么作用呢？如果微软有适合的游戏，它也许会特别得用途。

运行功能：

根据报道，XBOX 的功能是相当强大的——733MHz CPU、250MHz GPU 和每秒内存 6.4GB 的带宽。当然，733MHz CPU 还包含一个 32 比特的组件。这样看来，它将比 NGC 的 405MHz Gekko 处理器的运行速度要快的多，Gekko 的操作速度每秒可能能达到 6 次——这个纪录是经过测试的。诚然，比较 Gekko 和 Pentium III，就象苹果和桔子一样，它们之间是有很大不同的。但是当 XBOX 的 Pentium III 经过改进之后，它就不再是单纯地运用在游戏上，而且在商业计算机上也能够运用。哈哈！这一点它是值得自豪的，至少在操作复杂的电子数据表方面，XBOX 的运行速度要比 NGC 的速度快很多。

至于其他方面，我们也不得不承认——XBOX 也会比 NGC 更加强大。除此之外，它的操作方式与众不同，这是由它不同于其他产品的组件决定的。因此 XBOX 的操作看起来就不如 NGC 运行的好了。

在实际运用中，NGC 可能看起来比较好，但是同 XBOX 比起来，它的功能确实有点弱。

硬件方面：

XBOX 的超大体积能够产生大量的热量，不过它的机身背后有一个相对应的风扇，这样一来，长时间游戏也会比较稳定。关于 XBOX 的硬件设备最大的抱怨是什么呢？就是它的图形芯片。微软一直强调，目前的用户只需要使用 XBOX 的 1/ 5 的能量就足可以正常运行，这主要是 NVidia 不停地在 GPU 上工作的结果造成的。GPU 一般在 XBOX 运行前才开始运转。众所周知，在这一点上 PS2 作的很不成功。

硬件驱动器：

这是 XBOX 最大的创新。可是一个硬件驱动器到底起什么作用呢？首先它能够加速装载时间，也就是当游戏读写数据到硬盘上的速度要比原来快的多。其次，对于那些想在电视上玩游戏机的的人们，他们收发电子信函和浏览网页将会更容易。

扩张功能：

为了适应宽带或调制解调器的使用，XBOX 具有数字功能和一个上网的端口。不过在 NGC 投放市场之后，它的使用者也能够买到相关的调制解调器或者宽带。

相关游戏：

NGC 何时出现游戏，任天堂在这方面做的很明确。比如“马里奥”、“塞尔达”和“口袋妖怪”这些游戏，很少有能够超过任天堂的产品。在所有任天堂制作的产品中，都具有较高的质量，毋庸置疑，NGC 的产品将会非常出色。那么 XBOX 怎么样呢？很多游戏已经在开发中，像那样的设计平台和神秘的按钮，在市场上确实很少见。例如“Halo”将会给人们留下很深的印象，其他的游戏就有点不如任天堂了。

合理的价格：

关于价格，微软采用了一个适合的产品价格新制度，例如价格便宜是针对它的外形不很漂亮来规定的。象内置硬件驱动器和支持 DVD 方面是绝对不可能便宜的，我们最好希望它的价格和 PS2 一样——299 美元。不过任天堂正在努力改进 NGC，目的是使这个产品能够让玩家们很便宜地玩到更多的游戏，它的价格要比微软生产的新产品便宜的多。

总评：

目前，任天堂的外形设计将会变得越来越美丽。NGC 将在 XBOX 之后而出现，任天堂将在 2001 年的圣诞节很快地将 NGC 送到每一个玩家手中。到这两款主机发售时，买到 XBOX 的玩家将会体验到到“东尼滑板”的刺激和“Halo”中的射击快感。而 NGC 的买主将会体验到任天堂带来的另一番滋味。XBOX 具有强大的功能，NGC 则有些欠缺，不过总有一天，由于 NGC 的游戏主机价格便宜而会在市场上占有主导地位。毕竟，任天堂很少失败的。

编后：对于 NGC 及 XBOX 这两部主机，都是今年内的焦点所在。尽管还没有发售，但是其机能的比较却引起了不少玩家的兴趣。其实，依风林的个人观点，还是 NGC 最强。这里说的不是硬件，而是软件。众所周知，任天堂的软件实力业界难觅对手，玩家可参看排行榜上的销量排名即知。最卖钱、最人气的软件竟是 N64 的游戏，可见，任天堂并不需要过强的硬件，软件才是厂商的摇钱树。这点，恐怕谁也没有山内大爷认识的深，况且 NGC 的硬件性能已是超群……

老游戏不见不散，新游戏没完没了！

"射雕"大讨论——(一定要)继续！ 责编/风林



7.8 安徽 叶枫

首先是粗糙的3D人物和简陋的背景让我非常不满，看过《最终幻想8》和《穿越时空》等大作的人物和背景之后再玩《射》，我实在是提不精神来玩；其次是狭小的空间、繁琐的剧情和无聊的战斗画面以及简陋的迷宫让人非常失望。整个游戏中除了全中文显示及配音外，我实在找不到任何玩这个游戏的理由。我不明白蔡以强是怎么想的，为什么非要用3D来制作这款游戏，用2D不好吗?《射》是一款较为失败的作品，在日本或者中国游戏界中，《射》只能算是一款三流之作，如果不是冲着它是款全中文游戏的话，我根本就不会玩这款游戏。唉，看来在PS上是无法再玩到令人满意的中文游戏了!!

未评 辽宁 孙玮

游戏设计十分体谅中国玩家，在游戏字幕选择上可以选择简体或繁体字幕，并且在游戏中插有真人中文配音就此而言，对那些饱受英文、日文"摧残"的"外语音"RPG玩家真如久旱逢甘露……美中不足的是，游戏中的3D人物略显粗糙，根本看不清人物的面部表情。不知SCEH的本事哪去了? 另外射作的故事剧情也有一定缩水，可能是因为单CD的缘故吧！原作中的成吉思汗，神箭将军哲别，郭靖。幼年的蒙古好友拖雷等一干蒙古人在射作全部消失了。更可惜的是，在性格和武功上各具特色的还有七怪也合七为一了。笔者在打穿一次游戏后，总有一种怅然若失的感觉，总觉得好象少了些什么。

7.8 浙江 周志华

人物制作表现好似由许许多多的四边形组成根本看不清人物面部表情；其次，各处的场景都让人感觉很单调(PS制作应该不会只有这种程度吧，像"生化"、"最终幻想"中的人物、场景都表现得不错)然后，人物打斗、练级的场景太少；对话，说话的地方太多(对话竟占占游戏三分之二)；其后，剧情发展太短；最后，在一些所谓迷宫什么的地方，竟然随便走两下就出去了。从这些现象都让人感觉游戏是在仓促中赶出来的。

不过，优秀作品终归是优秀的作品，在20世纪末，将要送"PS走好"的日子里，能玩到这样的作品让人感觉也算是不错了。

8.5 安徽 张天鹏

来说一下这部游戏的缺点：一、自由度太低，甚至比FC时代的"勇者斗恶龙"还低，不爽！二、人物动作僵硬，开场动画时黄蓉的舞剑很不流畅；游戏中人物走路和跳跃等动作也不自然，不过这些大概都是限于资金没有用"动作捕捉"技术的缘故(史氏的大厂之大作都不用，更何况我等小厂之小作，可以理解，可以理解)；三、游戏流程太短，一般单光碟的日文RPG通关时间都在三、四十个小时(如NAMCO的"传说"系列)，而这部游戏只要十五个小时左右就可通关了，实在是太短了，又不爽！不过话说回来，这张光碟里装了大量的游戏配音，还有那时间不算短的几段CG，已经塞得满满的了；四、游戏视角有问题，玩家的视线范围很有限，虽然说是全三维的游戏，但有许多地方是不能随意换视角的，这样做会令人头晕，为何不设一个指南针? 五、正版难买！说这个确实有点跑题了，不过笔者还是要唠叨两句。为了这部游戏的正版，笔者耗了大量HP(本人有高度晕车症每次坐车必吐)，奔赴南京去寻找，结果一连跑了好几家游戏店，得到的回答都令人沮丧，无耐之下只好买D3。仔细想一想，这大概也是这部游戏更偏向港台和日本那边的原因吧！为什么这样说，大家看看游戏中那首日文歌以及大量的名词注解，还有一开始的文字选择自动停在繁体字上，无一不体现了厂家对港台市场和日本市场的重视超越了大陆市场，谁叫人家买正版和卖正版的都比咱们多呢，唉！越说越气，还是打住吧。

6.7 硫璃

这是首款奉献给中国玩家的作品，是不是最后一部我不知道。我想效果应当是显然的，近一个月，玩家口中无不是："玩射雕了吗?"刚一开始，立马为精心制作的片头给震住了——美丽，不，华丽！随后，亲切的普通话，熟悉的汉文字，再也没有聋子般"欣赏"日本歌手桑音之痛苦，再也没有直瞪"蝌蝌文"之呆直。可是，虽说"好的开始是成功的一半"，可满足过后的失望着实令人痛苦。老套的系统，无聊的练级；豆腐般的喽罗，菜鸟似的Boss，无法想象这款游戏到底是面向哪个年龄层的，操作难度、解谜难度简直低得可怜。或许是对制作人员的一分感激，或许是对金庸先生的崇敬，才使我坚持下来的吧。

7.17 安徽 陈侃

画面极为粗糙。虽然游戏可以视角转换，但是进了城之后，无论你怎样转换视角，视角都是从上到下，只能看见主角，地面和跟主角靠的很近的东西，前面什么都看不见。

游戏的自由度太低，远远看去有三、四条路可以走，可是到了跟前，除了情节需要的那条路可以走外，其他的路只要一走，电脑就会提示说走错路了，这样一来，这部游戏简直就成了只要懂中文就一定可以通关的游戏!!?

总之，射雕英雄传是一部令人汗颜的游戏(个人观点，不要打我)但是也不是没有可取之处，比如说游戏中情节对话中的中文声优就不错，让人感觉在看电视一样。

7 广西 龚创

一开机，哇！还有……CG耶，还是先涛数码做的呢。记得当初我看"风云雄霸天下"(该公司做的特效)时，看一眼骂一句，都什么武功呀，还不如吊住钢索在半空飞来飞去往下扔炸弹来的好看。士别三日，当刮目相看。果然有进步，居然懂得扬长避短了。几个人物设定画即敷衍过去了，好歹没那么恶心。情节的支离破碎和缩水显而易见，最可恨的是居然几乎玩穿了都没见成吉思汗和他的蒙古大军。最奇怪的是，完颜洪烈居然是魔怪，武穆遗书居然是镇妖宝物，由此推断，岳飞应该是茅山道士无疑了，……不过，游戏中的几个迷你游戏还不错，我喜欢，算是为游戏找的一个亮点罢！

风言风语

看过上期"闯关族的家"中的征稿启示的读者应该知道我们目前还是非常支持PS的，原因当然是其巨大的软件数量了。玩家们不要为游戏作品的时间作过多的考虑，只要不是太过古董的游戏，都可以拿出来评一评。另外，为什么很少有GB的游戏评论呢? 大家都不再玩掌机了? 显然不可能，看来风林只有祈祷"奇迹"出现……

本期中评论部分出现了小变动——将"游戏时间"改成了"游戏短评"，要说的是，这项非常自由，全由玩家自己来填写，大家随意发表感想，不想填时间的玩家大可自己填别的一些东东……

另外，对部分读者的疑问下面作出回答。

周宏斌读者，你抨击天师在第一期"热烈祝贺DC成为德甲……"的那段字，风林只有惭愧。实际上这条消息是对足球"一点不懂"的风林提供给天师的，所以，风林真是该批。尽管天师多次向本人进行核实，但我仍是"执迷不悟"，顽固坚持自己的看法，天师半信半疑的登上了，后果令风林汗颜……在此仅对天师表示歉意，对指明错误的朋友表示感谢。今后，风林一定尽量多看看足球的信息，希望不会再与"足球外行"挂钩，而正确"答案"应是法甲中的圣艾蒂安球队被世嘉赞助。

另外，关于李亮朋友的"土星梦"，风林只能说对不起了。毕竟目前SS已经是昨日黄花了，游戏也没有新作推出(有也是零星而已)，所以可能没有机会登场了。而且，SS的经典游戏实际上在以前的杂志中已经介绍的差不多了，你投来的"电光石火"(也称"闪亮银枪")以前也刊登过，所以，只能作罢。

广西南宁市的曾纬读者请注意，你的邮编被不幸丢失，希望你尽快写信或来电告诉风林你的"密码"，不然，稿费嘛……嘻嘻。另外，本期"合金X"的作者him也请把你的地址及真实姓名寄给风林(请写得尽量得清楚些，OK?)，还有吉林的圣徒，也要快哟。也希望今后玩家投稿一定要把自己的地址写清楚。



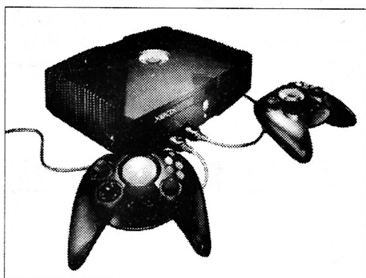
下期"BAR"将评出十大评论家。名次按投稿及刊登的数量得出，经常投稿的玩家一定要留意，看看自己是否榜上有名，那好，下期见！

电玩八卦

60 可信度

游戏业伦理问题值得重视 XBOX 增设年龄分级功能

以前曾经有过传闻，为了防止暴力色情游戏危害青少年身心健康，微软计划在XBOX主机加装一颗“V－Chip”芯片，用来进行年龄分级，如今该消息也获得证实。



美国消费者团体ESRB公布，XBOX将加装这颗“V－Chip”，让父母能够设定XBOX主机上一些过度暴力色情游戏不会被低龄青少年接触，这方式类似锁码频道一样，而软件开发商也会将游戏进行年龄分级，进一步落实美国越来越严格的暴力游戏管制措施。

编辑部预测

一般来说，游戏与电影同属娱乐领域的产品，有许多相近的地方。电影作为娱乐业的老前辈，真的有不少东西值得游戏借鉴。依小编们的看法，既然电影在分级制度方面取得了可贵的成功经验，那么游戏完全可以“移植”利用。

如果采用分级功能这一招，XBOX就有可能由此占得先机，成为其主机争霸过程中的一个重要砝码。再者，如果这项可信度较高的传闻真的成为现实，那么XBOX的这种“移植”行动具有“抛砖引玉”的意义，其他机种很可能会闻风而动，说不定从此业界将出现一整套的游戏分级机制。

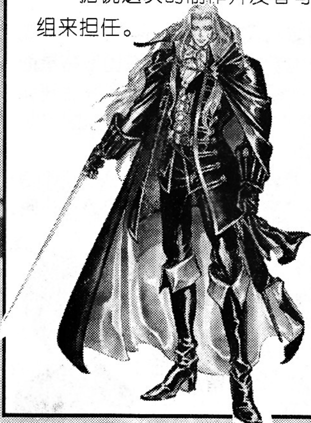
40 可信度

最完美的第一作将再度登场 X68000“恶魔城”转战PS!?

1993年的时候，KONAMI公司曾经在SHARP公司所推出的个人电脑X68000上发售过“恶魔城”。日前业界传出，KONAMI公司将推出重新制作的PS版“恶魔城”。预定发售时期为2001年，除了游戏品质提升之外，似乎还增加了开场和结局动画。



据说这次的制作开发者可能是由开发“心跳纪念品”的IGA开发小组来担任。



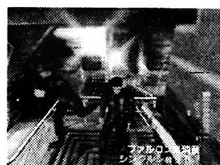
编辑部预测

旧游戏重新制作移植的情形，近几年应该不算什么新鲜事。前不久刚在GBC上发售的“勇者斗恶龙Ⅲ”SFC移植版本，本身就是一个很好的例子。CAPCOM公司也将“生化危机”系列推广到几乎每家主机的平台上，以满足所有玩家的游戏要求。所以这次“恶魔城”的移植，可能性应该是很大的。

25 可信度

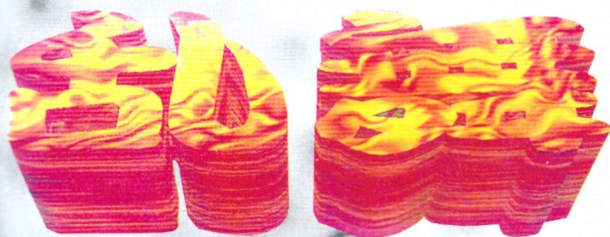
『完美黑暗』续篇已经在开发中 射击类游戏大作将亮相NGC

日前所推出的N64版的3D射击游戏『完美黑暗』(PERFECT DARK)人气颇高，去年10月1推出便在《FAMI通》排行榜名列第一。有传闻说，『完美黑暗』开发厂商英国的Rare公司已经着手该游戏续篇的开发工作。欧洲NINTENDO分公司说，当GAME CUBE发售时，将会有6至8款左右的游戏同时发售，而这些游戏之中，将有2至3款是由Rare公司所开发的杀手级游戏。



编辑部预测

虽然这项消息的资料来源让人觉得挺可靠，而且就字面上也看不出有什么需要置疑的内容。不过，毕竟在游戏的内容以及画面尚未到手之前，一切都只能算是没有被证实的传闻。至于传闻能否会成为事实，等到与NGC同时发售的游戏画面对外发表时，真相自然大白了！



势力 特别版之 街头档案003

尽管SNK已经陨落了，但其所造就的格斗世界依旧光芒四射；也许那些活跃在SNK领域中的斗士们只能成为大家心目中的美好回忆，但他（她）们的或绰约风姿、或王者风范、或绝代风华、或英雄本色仍然不会消失……

或许随着SNK的消失，许多反SNK的朋友会欢呼雀跃，作为一直很支持SNK的S·P确实不希望它的“遁去”，但游戏业界的突变风云是我所不能支配的，不能否认的是近几年SNK为我们带来了什么？游戏厅中“KOF”机台前的门庭若市，满街八神的克隆少年，与CAPCOM势力曾经水火不容但后来却推出两家合作作品的《CAPCOM VS. SNK》……许多许多，起码不应摒弃它、忘记它，唾骂它，诚然它不是完美的，也不是游戏界的中流砥柱，但它曾是伴随大家成长的，只希望大家不要将之淡忘……

再见，SNK！

——SHADOW PHOENIX

投掷动作起动



来自《饿狼》最新作的北斗丸被这位大叔像铅球一样准备掷出……

猫哭老鼠（？）



女孩子压在这位老兄身上干什么呢？哭丧还是在那里掏肠子呢？

内功的传授



椎拳崇正被麻宫雅典娜输入无穷内力，但他的样子有些像“小新”。

绝情的父子



特瑞就这样对待自己的儿子洛克，真是无情无义啊！

齐啸万里长城



莉安娜与樱一起在这世界奇迹之上呼叫什么呢？

小心下绊



看似要出什么大招，其实你细看看他们的脚，一弯一勾，很有绊倒的可能性。

被打哭的春丽



舞的扇子能将春丽打哭已是不争的事实，快别哭了，反击！

谜之催眠术师



红鹫狮大哥似乎给予蓝鹫狮大哥施以催眠术，然后痛快地在摔角台上“施暴”。



迷幻的、
可爱的、
性感的女孩子们
将以各种荒诞不羁的姿态
大活跃！！

Super Galdelic Hour™



让我把故事
告·诉·你♥

性感的西丝塔、是位乘着宇宙船拉布雷伊巴号流浪、并过着她有如游戏般研究生活的美女科学家。有一天，竟然发生了意想不到的事！没有生命的人偶竟然成功地变身成为可爱的人形娃娃？但是，让这些娃娃当助手可真是失败连连！而且还要多支付四个人的伙食费，真是笔庞大的开销。于是西丝塔计划将宇宙船变成电视台来播放节目赚取金钱，于是这个计划向全宇宙播放的电视节目即将开始……



超级辣妹时间

PS2	厂商：ENIX　类型：ACT
	媒体：DVD-ROM　发售日：2001年春

虚构的电视节目“超

伐木工人





←↑有如童话故事般悠闲气氛的游戏舞台。要比对手更快地将树木砍倒！

虚构的电视节目“超级辣妹时间”，将以对战型的ACT在PS2上登场。玩家将从担纲演出的四位辣妹当中，选择一位来进行各种挑战与比赛。当然，你能从比赛中体会到游戏的各种乐趣，但更不能错过的，就是欣赏比赛时各个美少女的动作表情！除了可爱的微笑，也有如同糊涂蛋般地喧闹嘻笑……这回的报导，就为玩家介绍其中的四种比赛！

COCO 可可





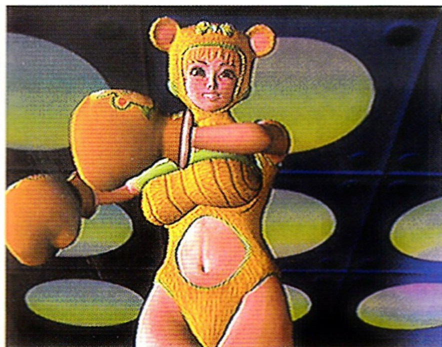
带点酷酷的味道、相当敏感的人。对其他成员总是一门心思地想要领导她们，但目前还无法成为最酷的一员。身材最高，看起来运动神经应该不错，但因为动作有些不灵巧，希望能在这方面好好努力。有极不服输的一面，原型为狐狸人偶。

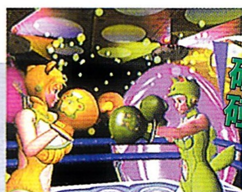
TOKO 托可

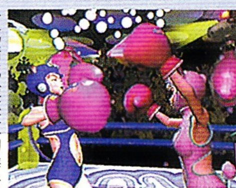




头号可靠的优等生。处在喧闹不已的成员当中，时常感到相当辛苦。虽然常提醒自己要成为领导大家的角色，但只要一玩游戏，就会把一切通通都抛在脑后。在夜里睡觉时会有磨牙的习惯，或许她才是成员当中最感到迷惑的人！？原型为兔子人偶。







→戴着比脸还大的拳击手套在擂台进行攻击！

趣味拳击赛



←当给对手猛烈的一击必杀拳时，摄影机的镜头也会由远而近地捕捉人物的特写画面。

级辣妹时间”即将开始放送



←比赛时，西丝塔也会变身为舞台上的大道具演出。







屁股相扑

←↑在游泳池的小平台上，以屁股对屁股的严肃比赛！不仅是把屁股用力顶出就好，选择适当的时机也是很重要的。



旋转螺丝钉

↑→在限制时间内将螺丝钉快速旋转，旋转次数多的即为优胜，是个简单明快的比赛。这样养眼的画面，会让收视率急速上升哦！



这四位美女是 QTS CU-TIE-S 哦♥



西丝塔 SISTA

年龄不详，以地球人来说，应该是属于二十多岁的年轻女性。目前独身，虽是科学家，但却是体育科系出身。具有决定事物规则的倾向，于是策划了“超级辣妹时间”的提案，目前担任此节目的主持人。因为是宇宙人。所以可自由地变身成为各舞台上的大道具。

NEKO 妮可









有点不正经、相当活泼开朗的野丫头。情绪起伏相当剧烈，其他的成员虽然不喜欢她的这种个性，但本人却丝毫不以为然，性格可说是相当地自我。拥有非常引人注目的特质，就连弹跳飞奔的动作都相当华丽。如同名字一般，原型为猫型人偶。

KUMA 库玛









对自己庞大的体型感到羞耻的女孩。因为体格比其他成员壮硕，所以一边进行节食、一边以邮购购买器材来减肥，没想到出现反效果，肌肉愈练愈结实。虽然力量不输给别人，但因本性太善良，所以不忍发挥实力。她非常喜欢写诗，原型是熊型人偶。



Close to ~祈祷之丘~

靠近

DC	厂商：KID　类型：恋爱AVG
	媒体：GD-ROM　发售日：预定2001年4月

幽魂少年和可爱少女的奇妙纯爱故事



某天突然变成幽魂……

不过，还是忘不了她！

“祈祷之丘”是在“主角是幽魂”这种特殊状况下展开的恋爱故事。

主角穗村元树一直跟学园美少女游那过着幸福快乐的日子。但在某次的约会中，2人被卷入交通事故，主角变成了“幽魂”的状态。而且，爱人游那也因事故的影响，丧失有关元树的记忆……化身元树的玩家，必须超越这种双重不幸，取回自己的肉体，再度跟游那或其他女孩共度快乐生活。这种目的看似沉重，却也甜蜜……



CHARACTERS I

清纯美少女

柏木游那

在校园内数一数二的美女，经常有男生邀她出游。喜欢一个人喃喃自语、独自哼歌。个性单纯，完全没有警戒心。虽然常常会跌倒，但很少受伤。在交通事故中，丧失有关元树的一切记忆。



←也能体验幽魂特有（？）的烦燥——近在眼前却无法接触。



←这是元树变成幽魂之前的记忆吗？在元树的心中，一定很希望能再度变回人类，亲身接触这个美丽的笑颜……

在游那的房间做各种动作

这是幽魂的生活之道！？

本作的故事是透过“冒险部分（アドベンチャーパート）”和“室内部分（ルームパート）”来展开的。

“冒险部分”是以在地图上移动为主。如果移动场所有人，就会发生会话或特定事件，偶尔也会有会话选择。一旦进入游那的房间，就会切换成“室内部分”。在“室内部分”，可以利用各种动作来让游那知道主角已经变成幽魂。如果一切进行顺利，游那就会发现主角的存在，使剧情获得展开。以下就来看看“室内部分”的具体功用。

欣赏游那的样子

也可以什么都不做，静静看着游那动。游那会做出打电话、玩弄小东西等各种动作。

传达意念给游那

除了可以对游那传达“看日记吧！”等等的意念，还能在游那的脖子吹送暖暖的气息。不过，后者这类的举动，极有可能吓着游那。

对道具传送意念

对房间内的道具传送意念，可以移动该物体。不过，这种行动会消耗玩家的念力。虽然也能自由地开灯、关灯，但玩过头的话，游那可能会很害怕。





↑利用念力移动物体后，游那会有反应。

角色设计是ごとP

角色设计是以“毛触用色柔和”闻名的插画家“ごとP”，这是他首度担任游戏的角色设计。



寄住在游那的家



CHARACTERS 2

活泼外向的天真少女

汐见翔子

游那的好友。活泼开朗，有点男孩子气。常当元树和游那的和事佬。虽然对元树颇有好感，但却将爱意深藏在心中。



←看到昏睡状态的元树，忍不住热泪盈眶……





←在船上露出天真的表情，无忧无虑的模样，说明她还只是个孩子……

CHARACTERS 3

封闭心灵的沉默少女

橘小雪

小元树一届，相当于元树的学妹。成绩优秀，但封闭自己的心灵。崇尚个人主义，没有什么协调性，喜欢祈祷。



CHARACTERS 4

纯真无邪的小学生

咲坂麻衣

就读小学6年级。天真烂漫，很快就能跟人打成一片。喜欢照顾人、喜欢讲大人的话。具有灵感，可以看见已经变成幽魂的元树。



←祈祷的表情非常虔诚。她在思念元树吗？

混沌的天
混沌的地
混沌的一切
整个世纪也被之
"混沌"

混沌世纪

充满幻想魅力的角色是本作强势之一。这次就来介绍一下几名新角色以及SLG部分的相关情报。

混沌世纪

PS2

厂商：IDEA FACTORY
类型：SLG+RPG
媒体：DVD-ROM
发售日：2001年发行

GENERATION OF CHAOS™



新角色快报1

菲蜜妲（フェルミダ）

辛巴帝国（帝国）最强女骑士，人称"剑圣"。对现状十分忧虑，但因害怕自己的活动会造成意外的影响而静观其变。

SLG部分的战斗方法明朗化！

在这部新感觉的游戏中，既能像RPG那样在原野上随意行动，也能像战略SLG那样派遣部队到各地。基本的游戏方法是，在SLG部分增加自己的领地、在RPG部分探索领地。

STORY

魔族少女·罗洁虽然受到人类的迫害，但为了生病的妹妹，还是硬着头皮到镇上工作。某天，统治该地的男子突然开始讨伐魔族，放火烧了罗洁的家。失去妹妹的罗洁，怀着对人类的憎恶，展开复仇之旅……

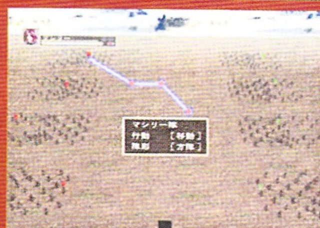
无数兵士打打杀杀的大混战

在SLG部分接触敌部队的话，会进入最多400位兵士参加的大规模集团战。玩家要对事先编成的小队下达移动指示，待小队接近敌小队就会进入战斗状态。率领小队的武将拥有独特的思考逻辑，会依照状况和指示内容来进行自我判断与行动。因此，纵使战况相同，低指挥能力的粗暴武将和高指挥动力的慎重武将，所采取的行动也不一样。



这就是战斗画面！

一部队最多能容纳4位武将；1位武将可组成最多50人的小队。若每支小队的编成人数都是50人，那么就可看到400位兵士参加的大混战。



玩家[illegible]小队指示移[illegible]地点和[illegible]形。阵形会左右移动速度。



战场有2位以上的特定武将存在时，会发生事件。演出事件时的镜头焦点是放在2位武将身上。



接近敌部队，就会进入战斗状态。虽然不会切换画面，但可移动镜头进行确认。

罗洁（ロゼ）

魔族和人类所生。双亲不明，被吉娜（ジーナ）捡来抚养。虽然跟妹妹·爱米莉（エミリア）没有血缘关系，但感情比亲姐妹还好。

新角色快报2

曼琪妲（マチルダ）

尼帕大陆（ネバーランド）之基飞王国的女骑士。深受国王与兵士的信赖。目前不清楚她和罗洁如何相遇。

新角色快报3

艾哈特（アンハート）

吸血族的实力者。精打细算，凡事以自保为优先。看起来不像可以同甘共苦的伙伴，但说不定会看在罗洁也是魔族的份上而伸出援手。

超华丽的魔法特效

此作的另一面～在RPG部分探索

从SLG模式切换成RPG模式时，可以自由探索先前在SLG部分占据的领地。跟普通RPG一样，主要是潜入迷宫、找寻道具、迎战首领角色。



玛席丽（マシリー）

佣兵出身的骑士。隶属辛巴帝国西方军。虽是女性，但拥有一身的好本领，不容轻视。



自由探索己军领地

探索领地时，不仅会有新武将加入，还能获得道具。务必努力扩充领地，勤作探索。

指令输入型的即时战斗



在RPG模式的战斗是由小队进行（最多4人）。而且，采用指令输入型的即时战斗，角色会依照速度的快慢，轮流输入指令，逐一行动。

巨大首领出现！



不仅会发生五花八门的事件，还会出现强力的首领角色。

朵拉克（ドラクロ）

辛巴帝国（シンバ）崩溃后，隐居在野。目前为找寻明君而周游各地。

史莱斯（スー・ラ・スー）

贾匹特斯（ジピトス）的年轻国王。跟弟弟合不来，害怕弟弟会有不轨。

内政也是打胜仗的关键

本作中不仅要扩张领地、探索领地，还要整顿内政。在内政部份，主要是实行强化城墙和改善治安等等有助于巩固地盘的事。强化城墙时，防卫部队的防御力会提升；若治安获得改善，民众就不容易叛乱、其他指令的达成效果也会比较好。再者，在这个部分也有编成指令，可以进行据点驻军的重编、兵士的补充、武器的采购和武将的状态确认等等。



在内政部分行动的武将，必须等到行动终了，才能参战。

确实做好内政，也是打胜仗的关键。



希明特（ヒスミード）

辛巴帝国派来的骑士。奉命猎杀希尔汉普鲁（ヘルハンブール）的魔族。

绝鬼

第8代破魔王（ハマオウ）继承者之一。破魔王继承者是2兄弟，绝鬼是哥哥。

拉德拉（ラトーラ）

冒险者。遍历各地，找寻古代遗迹。目前正在探索勒尼卡遗迹（ルニカ遗迹）。

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

特别报导之X-BOX烈火特辑

DC 莎木II
PS 超级机器人大战α外传
DC 樱大战3
GBC 勇者斗恶龙III
AC PS2 VR战士4
PS 实况足球胜利十一人2000

PS SD高达IF
PS 化解危机
GBC 洛克人X——机械任务
PS 大航海时代IV
PS2 风之克罗诺亚2

特稿

新世纪游戏续作大预测

权威评论

叶展：情、法、理——评《口袋妖怪》版权纠纷案

王骏生：游戏的负累——从史克威尔亏损想开去

2001
GAME风暴馆
4


莎木
II
シェンムー
一章 横須賀
シェンムーII
~Shenmue II~
芭月

无双报导

前作《莎木 一章 横须贺》的故事是——



生于横须贺的芭月凉是芭月流柔术高手芭月严的独生子。从小就被父亲传授武艺，是个充满正义感的青年。一天，凉回到家中，看见一个陌生男子在向父亲索要“镜”。拒绝男子要求的严被那男子使用的极強力拳法所杀。父亲的突然死亡与“镜”到底有什么关系？那男人是谁？为了解开这些谜，凉的旅途开始了。

芭月凉幼年时母亲便去世了。少年时代他在父亲的指导下学习武艺，生活得很愉快，有些爱冲动，主见很強，充满正义感，心中藏有強烈的意志。为解开父亲的突然死亡之谜而开始旅行的他，最终会如何呢？



舞台由横须贺变为中国

DC	厂商：CRI　类型：AVG
	媒体：GD-ROM　发售日：2001年内

红秀瑛



红秀瑛（こうしゅうえい）是个头脑清晰、判断力惊人的才女。沉默寡言，很少将感情流露于外……热爱中国的传统文化，拥有高深的道教造诣和无可计量的丰富知识，受到人们的尊敬和喜爱。她的表情象似戒慎自我感情似的沉稳，她的双眸像是可以看透人心的清澈。目前还不清楚她和凉的关系……

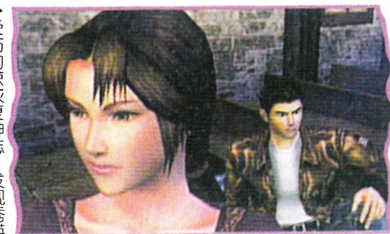


↑用澄清的双眸凝视某处。背景的彩绘玻璃是修道院的窗戶吗？



↑这个跟琼伊和芳梅截然不同的女性，会如何改变凉的命运呢？

凉和秀瑛

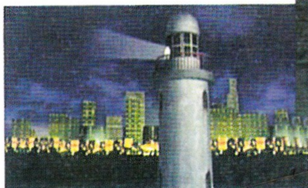


→受伤的凉恢复神志，发现秀瑛陪伴在侧，凉为什么会受伤呢？

掌握谜之关键的女性角色们

广大的中华大地

“一章”的结局，芭月凉为了追击蓝帝苍龙，从新横须贺港乘船前往香港。所以“II”的舞台自然而然从日本变成中国大陆，故事包



↓→香港有名的观光地之一，以栖息众多水上居住者的船著名。

阿伯丁



←↓被称为东洋的魔窟，由于迁入许多难民，已成为三不管的无法地带。



↑对于外来人来说，这里可以说是很危险的。

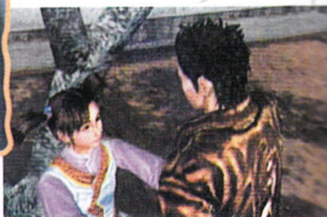
林立的建筑群　九龙

薰

薰（クンファンメイ）是个活在大自然中的15岁女孩。活泼开朗，喜欢照顾人，人缘奇佳。平常在某寺庙工作，处事谨慎成熟。面对年长者也能无所畏惧地表示自己的意见。而且不会恃宠而骄，也不会讲别人的坏话。原因是，幼时被寺庙领养的她，自幼就比别人多一份坚強与善良。当面对自己喜欢的人，会拼命想要付出一切。她和凉会有什么样的故事呢？



↑看起来比实际年龄小。喜欢照顾人的乐观性格应该会让凉的心获得一丝温暖。



又是位爱慕凉的少女？



莎木II

终极FANS“天师”的话

对山内老人“游戏就是游戏”这一精辟论断，本人是无限拥护、坚决支持！他老也许未玩过“莎木”，但这句话却同样适用于“莎木”。铃木裕创造的这种新形态作品，不但没有违背游戏的本质，反而将其发扬光大！



↑→1月20日在东京有乐町的朝日广场展开首映的《莎木·电影版》。



延续前作的故事

含有四个地区的壮阔剧情。此次凉会和众多新登场的角色们一起揭开父亲死亡的谜团吗？最终的BOSS会是蓝帝吗？全力等待她的来临吧！

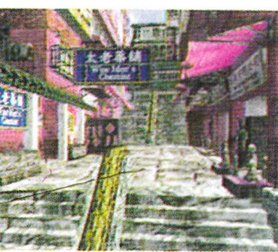
等待着你的来临

湾仔





↑→以往船员下船娱乐的街道，现在的商店街—湾仔。



↑历史悠久的寺庙紧邻着古老的露天商店街，洋溢乡下风味，生活感十足的平民城镇。

桂林

→凉和莎花会变成在此相会吗？



↑→边境地区，与都市隔绝的被绿色包围的和平之地。

玲莎花

莎花是在大自然长大的神秘少女。恬静的表情背后充满着由中国大地孕育的活力和勇气。单纯、朴素，拥有无限的善良和坚強。虽然目前还不清楚她的真正身份，但她和凉的相遇，肯定会改变凉的命运。在“一章”，曾经数度出现在凉的脑海，引导凉的前进。在“莎木II”终于可以跟这个游戏的女主角正式面对面。凉和她的相遇，应该会使故事急速展开吧！



↑那双令人不由得想多看一眼的清澈双眸，给人深刻印象。

在中国的土地上继续「莎木」的传说……



琼伊

活泼外向，喜欢摩托车。个性率直，想到什么就说什么。虽然她那任性又直接的说话方式经常给人不好的印象，但事实上是个心地善良、真诚无伪的女孩。已经习惯他人奉承和疼爱的她，面对冷淡对待任何人的凉，会有什么样的心情呢？



←骑着摩托车，呼啸穿越阿伯丁的小巷。凉也会为她的优美身材而心动！？

↓→莎花和凉相遇的场所，好象是人烟稀少的地方。他们正在聊些什么呢？



远渡重洋 芭月凉的新冒险



“电软”编辑部 VS. “莎木”

疾如风、徐如林、侵掠如火、不动如山。

——SHADOW PHOENIX

算得上是个经典，但可惜是世嘉“最后的探戈”了！

——WP

……

——莱因

“莎木”带给游戏一种质的改变，靠它也许明天你就会在屏幕前看见楼下的报亭和谈话的邻居。——彩火

“莎木”要用“心”去玩。

——天语

没买一，莫玩二。

——风林

铃木裕挑战极限的作品。

——PERFECT



王 典型的顽皮鬼









↑生长于横须贺的凉单身前往香港，他能找到蓝帝报杀父之仇吗？

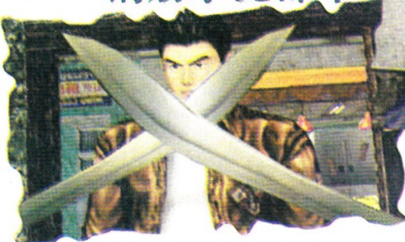
由陈大人介绍来到香港寻找桃李少老师的芭月凉，从未接触过中国文化的凉，肩负必报杀父之仇的凉，能顺利的找到桃李少老师吗？能继续完成他的冒险之旅吗？相信《莎木II》都会告诉你，它又会让你感受到一种什么心情呢？

充满香港特色的商店街



↑→街上的人众多，广告牌子多得将天空都覆盖了。不愧是商店云集的HK。

危险四伏的钢筋水泥都市





←↑在途中进入道场的凉，面对突入其来的大刀。凉在这里真是危险啊？

穿梭霓虹都市 找寻杀父仇人

这位老人究竟是谁呢？



↑过了大门，来到寺庙的深处，这个老人就是桃李少？

伴随凉的不断成长 无数次的邂逅



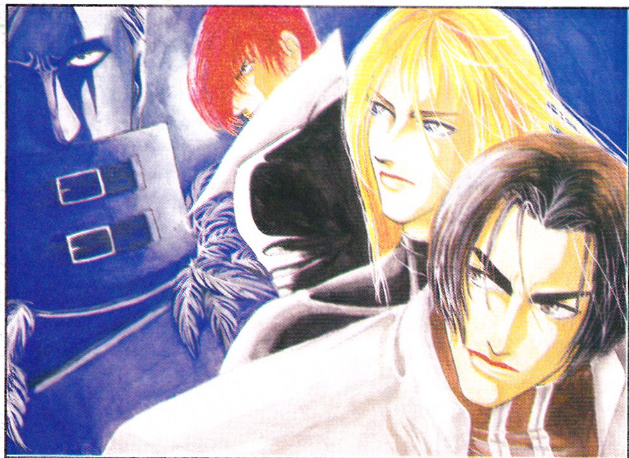
←↑中国是凉从不了解的国家，旅途中必须有人帮助他才行。

大墙画廊

最近编辑部变得令人感觉很夸张，是因为新人的到来吗？被大家公认日益没落的我是否会就此练成真·忍术而藏匿起来呢？天师哼着「为什么我的18岁，注定要为爱流泪」感受《菜鸟通》的一分钟排版法；公认最变态的莱因整日语无伦次，「BEAM」乱发，视天野爱为终生目标；WP则对女演员许晴崇拜有加，且整日跟着RADIO唱各种类型歌曲，被评为「怪人怪事」……其他的几位呢？下期再揭露……

——廊主SHADOW&PHOENIX

彩版vol.50



《格斗之王》　南宁　钟晓艳

S：这样刀削的嘴型和凌厉的眼神感觉他们都有万丈仇恨……

P：《KOF2001》能否出现在大家面前还是一个谜团

（廊P：★★½）

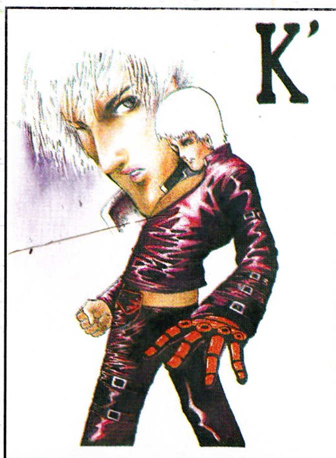


《战场上的鹰》　包头　曹军兴

S：如此清秀的面庞下居然有这么粗壮的腿，发育得太夸张

P：为什么是“鹰”呢？这战场又是哪里呢？

（廊P：★★★）

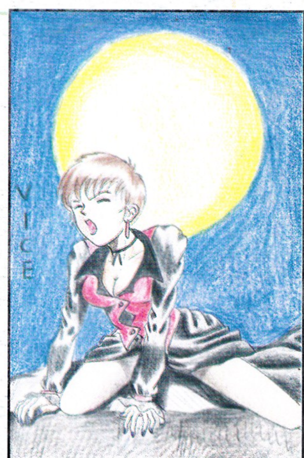


《K'》　开封　宋扬

S：记得很早之前我就很喜欢一头银发了，当然不是早生的华发了

P：他是天生的白毛吗？还是去发廊调染的呢？

（廊P：★★★½）



《VICE》　吉林　张成明（女）

S：被公认很诱惑的她在这轮明月下嚎什么呢？

P：正好此时听的是黄莺莺的“为爱疯狂”，缥缈的感觉很适合此画

（廊P：★★★）

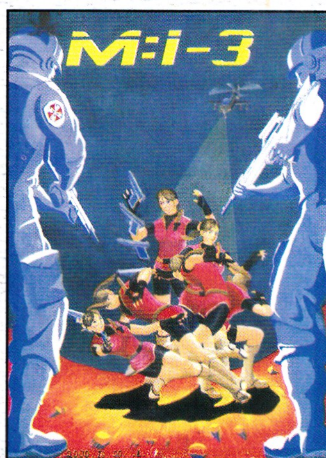


《舞よ》　上海　秦崇今

S：你这用三年未开封的一般水彩绘制的画稿颜色还不赖啊！

P：你将舞的比例搞清楚一些哦，否则…呵呵…

（廊P：★★½）



《碟中谍III》　上海　刘磊

S：你好大的面子啊，能给吴宇森大导打电话令TOM下课…

P：谁能演出真人版克莱尔呢？　（廊P：★★½）



《苍炎之雪》　江苏洪泽　寂光&围巾

S：感谢你对色廊的无限关爱，我会努力的！

P：破墙上的那只黑猫是被八神的苍炎吓的吗？

（廊P：★★★½）

但丁、魔人的觉醒！究极的秘密能力是？

有关但丁的攻击方法

拥有剑和铳2种攻击方法的但丁，变身后自然还有隐藏的能力。变身后可以发射激光光线（参见图片），对于复数的对手可以使用有效的必杀技。

剑和铳可组成很多连续技





漂在空中也变成可能。可对敌人给予一切打击，移动方法及移动速度均要十分留意。

光辉瞬间产生，变身成功，大翼出现，攻击力大幅提升

简易组成连续技

但丁使用双枪和银色长剑进行战斗。事实上，这2种武器除了可分别使用外，还能一起发动出又酷又炫的连续技。例如先用剑攻击，再用枪追击。

这就是自剑技到铳的连携技。



变身

从人类变成魔人的容姿

变身后长时间作为魔人行动，以双手的激光作为主力武器。

孤岛

孤岛四面环海，笼罩在白茫茫的浓雾中，除了在古城战斗之外，也要在周围的森林等地进行战斗……

主人公但丁

传说中流着魔剑士之血的人物，一般是以人类之姿出现，满足一定条件会变成魔人与敌人作战。

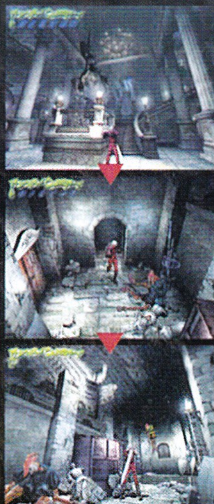


游戏开始于但丁背后奇怪的门，去破坏恶魔的巢窟吧。



1人踏上狩魔之路

谜般的恶魔之城



魔人但丁的攻击方法大公开

Devil May Cry

魔颤

PS2	厂商：CAPCOM
	类型：ACT+AVG
	媒体：DVD-ROM
	发售日：2001年夏预定
	网页：http://www.capcom.co.jp/devil/

通常技POWER UP！？

只要满足特定条件就能在人类形态使用激光！？好象还可以同时开枪……



追杀无赦

斩灭全员

2色宝石的效果是什么？

在体力回复用的物品中，会出现红绿2色宝石。但究竟它们有什么具体用处至今还是个谜？不过根据“生化危机”系列的经验，应该是加血和解毒用的，不过能不能组合就不得而知了。



体力回复

是可以回复体力的回复药吗？如果不是，那一定与解谜有关。

如何入手？

在古城中是打开宝箱得到还是随处可得呢？



体验版“入手”方法

在3月22日发售的《生化危机代号维罗尼卡》中，会附加本作体验版，想先过瘾的话快去吧！



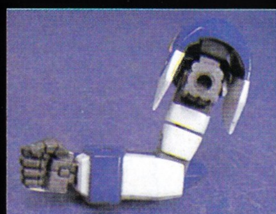
玩具总动员之 英雄高达传 第二卷



相信许多最近才接触高达的朋友中大部分都是从高达W开始的吧。而BANDAI也不失时机的在“W热潮”未退前推出了PG版WING GUNDAM ZERO改。下面就为大家介绍这款来自《新机动战记高达W·无尽的华尔兹》中的完美高达。









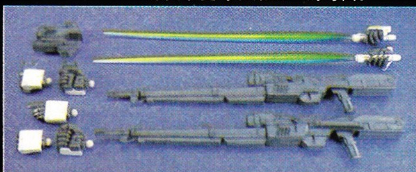
↑由于采用了骨架，使得全身各关节都可以灵活活动。肩部装甲也可以独立活动。脚前的装甲可以上下活动，膝关节更可以做90°的弯曲。



→高速加农的发射口可以开关。而且其内部的加农炮管可以独立转动。



←副翼可以直接插在机体背后。整个飞翼有张开和关闭（大气圈突入形态）两种造型可供选择。



→手指可以有握拳、手握步枪、手持光线佩剑、空手等总计7种姿势。并且还附加了两把光线剑与可以分合的高能光线步枪。

附录：

HG：1:144比例下制造的模型
MG：1:100比例下制造的模型
PG：1:60、1:72比例下制造的模型
FG：99年推出仅供涂色用的300日元的廉价版

2001·4期(总第81期)

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2001年4月

目　录



2001年4月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：SHADOW PHOENIX
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP　ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

论尽江湖

游戏新闻眼 3
美年达中国电玩榜 11

特　稿

新世纪名作续片大预测 44

每夜一游

VR战士4(ARC、PS2) 14
莎木Ⅱ(DC) 16
GT赛车3·A-spec(DC) 17
化解危机·泰坦计划(PS) 19
SD高达G世纪IF(PS) 20

游戏研究所

大航海时代Ⅳ(PS) 21
世界足球·实况胜利十一人2000(PS) 23
勇者斗恶龙Ⅲ(GB) 25

攻略人行道

洛克人X·机械任务(GB) 50
勇者斗恶龙Ⅲ(GB) 52

科普园地

Inspire the MONITOR 41
"野马"Playstation2 42
浅谈液晶显示屏 43

格斗天书

致天师的一封信 27
雪痕 28
36计与援护 29
街机仔：歪批彩京 30

游戏点评

GAME BAR 75

闯关族的家

闯关族的家 71
大墙画廊 66
龙哥热线 69
秘技偏方 57
电玩八卦 80

彩版目录

封面:《莎木》
插 1—4:《莎木Ⅱ》(DC)
插 5:大墙画廊 彩版 vol.50
插 6、7:《魔颤》(PS2)
插 8:玩具总动员之英雄高达传 第二卷
插 9—17:特别报导之 XBOX 烈火特辑
插 18、19:《首都高 战争 零》(PS2)
插 20、21:《决战Ⅱ》(PS2)
插 22—24:《樱大战 3》(DC)
插 25:《世界足球 胜利十一人 5》(PS2)
插 26:看广告学日文之《天空的餐厅》(PS)
插 27—29:《超级机器人大战 α 外传》(PS)
插 30—32:《风之克罗诺亚 2》(PS2)

本期要点

●『新闻眼』对 XBOX 的售价、NAMCO 出现年度赤字、日本 AOU 大展等业界事件作出了报道，新闻分析分别由特约记者叶展和王骏生撰写，视角独特，可读性强。

●本期特稿『新世纪名作续片大预测』对众多人气软件的走向进行了评估。

●彩色 GB 超大作『勇者斗恶龙Ⅲ』的流程攻略登场，条理清晰，详实可靠。

●本期『闯关族的家』因版面所限，预定的重头文章『家用机动物园』转载至『GAME BAR』栏目中，请读者留意。

声　明

本刊在 2001 年 3 月号《电子游戏软件》的“攻略人行道”栏目中，刊登了安徽读者冯旭用 Emai 投递的“永恒传说”(上)的攻略，由于著作权问题产生了一些纠纷，我们正在与冯旭作者和有关方面联系沟通中，故本期暂停刊登“永恒传说”(下)的攻略。

游戏新闻眼

特报 scoop

特报 SCOOP 开发成本令人汗颜,XBOX 将赔钱发售

本刊综合消息 XBOX 作为最强性能的家用游戏主机，它的售价一直是人们瞩目的焦点。根据 XBOX 硬件生产商 Flextronics 公司透露，以目前的市场情况看，一台 XBOX 主机的制作成本至少要 400 美元。而《纽约时报》也做出相关报道，推测主机售价会在 400 美元左右，甚至比 299 美元的 PS2 还要高出许多。

消息传出后，玩家立即做出强烈反应，表明对这一高昂价格难以接受。为此，微软英国分公司在接受采访时表示：虽然 XBOX 的最后售价尚未确定，但是绝不可能出现 400 美元的高价位。尽管微软宣称 XBOX 的机能超出 PS2 数倍，但是 400 美元的售价显然会令玩家望而却步。因此，微软在 XBOX 的价格问题上显得尤为谨慎，力求取得投资成本与玩家接受度的最佳平衡点。

在外界对具体价格纷纷进行预测时，作为华尔街国际知名投资服务机构，美林证券（MERRILL LYNCH）也于近日发表了一份报告。报告中，美林证券推估 XBOX 的制造成本为 375 美元，而微软的售价将为 279 ~ 299 美元。同时，美林证券在报告中对 XBOX 的业绩前景做出了预测，他们认为 XBOX 至少要到 2005 年才有可能为微软带来利润！报告中用数字进行了分析："如果微软计划用 279 ~ 299 美元销售成本为 375 美元的主机，势必自行吸收 75 ~ 100 美元的直接生产成本；如果再加上 5 亿美元的宣传费用，平均每卖出一台主机，微软就要损失 125 美元。如果微软实现 2002 年 6 月底全球销售 500 万台 XBOX 的目标，损失将接近 6.25 亿美元，至 2005 年，2000 万台 XBOX 将产生 20 亿美元以上的赤字。2005 年之后，XBOX 才能达到收支平衡点，开始赢利。

赔钱发售主机，寻求软件利润，这在游戏业界早已成为趋势。PS2、DC 乃至尚未发售的 GAMECUBE 都曾经或将会步入这个轨道，然而是非成败却各自迥然。DC 与 PS2，谁才是 XBOX 明天的缩影，现在还难下断言。虽然微软的经济势力有目共睹，但可以肯定 XBOX 已经绝非一个亿万富翁下注于周末马场的小小游戏，而是能够牵动微软经济神经的一场世纪豪赌。

XBOX 的未来会不会只是一个梦？

特报 SCOOP TGS 开幕前夕特别报道 本刊将派记者出席业界盛会

本刊讯 3 月 30 日至 4 月 1 日，一年两届的东京游戏展将照例在千叶幕张的展览馆召开。据主办单位 CESA 透露，目前只有 47 家厂商参加，72 款游戏出展，总计 917 个展位，是历届展会中规模最小的一次。

尽管如此，此次展会还是备受瞩目。届时，微软将公布加盟 XBOX 的日本厂商名单、对应软件，及日版 XBOX 手柄外观。而"最终幻想 X"、"合金装备 2"等 PS2 大作也将在展会中亮相，因此本届春季游戏展也被视为 XBOX 与 PS2 的首次正面交锋。

另一方面，为了替 3 月 21 日发售的 GBA 造声势，一直不把东京游戏展放在眼里的任天堂也终于宣布参加本届春季展，这也是任天堂自 97 年以来首次参加东京游戏展。为此，主办单位 CESA 特地增设了"手掌机专区"，在其中展示 GB、GBA 和 WSC 的最新作品。

由于出版周期所限，本刊将在 5 月份的"电子游戏软件"中刊登电软特约记者奔赴东京采访到的一手情报，请广大读者留意收看。

特报 SCOOP PS2 出货突破 800 万 硬件销售逐步好转

本刊讯 2 月 21 日，SCEI 在『PS 2001 大会』上宣布：截至 2 月 18 日，PS2 主机在日本的出货量为 438 万台，其中北美 210 万台、欧洲 168 万台，全球累积出货量已达到 816 万台；同门师兄 PS（含 PSO）在日本的出货量也达到了 1833 万台的成绩；而 PS 和 PS2 的游戏总出货量将在今年突破十亿套大关！

虽然产量并不能直接说明销售情况，但是仍旧显示了 PS 家族的强大生命力。

由于近期 PS2 大作较多，加之世嘉宣布携『VF4』加盟，令 PS2 的销售状况已经逐步好转。目前 PS2 硬件已经上升到月间 20 万部以上，并且走势相当平稳。

特报 SCOOP 微软关注游戏伦理问题 XBOX确定有年龄管制功能

本刊讯 如何减少游戏中暴力色情内容对于未成年人的不良影响，一直是有社会各界关心的问题。继娱乐软件分级指导协会在94年建立的名为"ESRB"的游戏分级制度后，微软也别出心裁的在XBOX上加装了分级识别芯片，使XBOX成为了历史上第一部在硬件上具备分级识别能力的游戏主机。

根据美国msnbc.com报导，XBOX的年龄分级系统名为"V－Chip"。该系统类似美国的电视频道锁码装置，可以对XBOX的游戏进行分级管制，使家长能够对游戏的内容加以选择，避免子女接触到与其年龄不相符的游戏内容。

尽管目前对于XBOX年龄分级系统的具体情况还不明朗，但是这一创举的对于游戏产业的贡献是显而易见的：不仅可以加强行业自律，规范市场，建立健康有序的市场环境，还能够增强消费者(特别是低年龄层消费者的家长)的对于游戏主机的信任感。

有关XBOX年龄分级系统的具体情况，将在今年的E3大展中正式公开。

特报 SCOOP 厉兵秣马，GBA箭在弦上 "GBA产品说明会"召开

本刊日本专讯 3月7日，任天堂在东京举办了"GBA产品说明会"，展出了25款计划随GBA主机同时发售的游戏软件。任天堂高层也就目前游戏业的现状发表了自己的看法。

任天堂副社长浅田笃表示，游戏步入3D时代后，软件开发工作变得日趋复杂，开发费用也越来越高，但是玩家对于的游戏认识却越来越粗浅。最近不断得到大厂商降低财务预算的消息，可见游戏开发的风险正在迅速增长，这一点值得业内人士反省。

GBA的推出为软件商提供一个既廉价又便利的开发平台，多达25款的首发软件就是很好的例证。另外，GBA还有一个崭新的功能，借助专用连接线一盒卡带就可以实现四人对战，这在业界是一个创举。此外，任天堂已经决定将超任时代的名作移植到GBA，目前已知有"银河战士"、"超级马里奥兄弟3"、"超级马里奥世界"、"耀奇岛"、"耀奇的故事"、"瓦里奥世界4"，这次移植的游戏将加入新要素。

任天堂计划于6月11日在北美发售GBA，售价99.95美元；而欧洲、澳洲GBA的发售日也将以北美为目标进行筹备。

软件 SOFTWARE NAMCO全力支持PS2 十二款人气大作发布

本刊讯 虽然NAMCO计划在NGC上推出"山脊"、"铁拳"等大作游戏，但是他们对于PS2软件的开发工作也没有丝毫懈怠。

近日，NAMCO一口气公布了12款正在开发中的PS2软件，其中不乏人气大作的续集，它们分别是："铁拳4"、"灵魂能力2"、"王牌空战4"、网球游戏(名称未定)、棒球游戏(名称未定)、足球游戏(名称未定)、"VampireNight"(与世嘉合作开发，PS2版由NAMCO负责发行)、"幻想传说X"(跨平台推出)、"钻地小子网络版"、"山脊赛车"续作、"MOTO GP"续作、"Massive RPG"(子公司Monolith制作)。

特报 SCOOP 电影版FF角逐奥斯卡 CG制作业务全面启动

本刊讯 史克威尔的CG电影制作业务已全面启动。为了拓展业务，增加收益，负责FF电影版的史克威尔夏威夷子公司，今后将接受其它公司委托制作CG动画，范围包括电影、电视、广告等。

目前全力制作中的FF电影版将于今年七月在北美公开上映。故事大意为：公元2065年，一颗陨石坠落在地球上。寄生于陨石的恐怖生物也随之展开了对地球的大举入侵。年轻的女科学家艾琪是少数幸免于难的人类之一。为了共同保卫人类的家园——地球，她与骑兵队长尼尔并肩作战，最终将异形生物逐出了地球。在公布的预告片中，CG合成的人物表情丰富，栩栩如生，影片内涵与传统科幻电影相比也有过之而无不及，可谓内外兼修。

史克威尔承诺，"最终幻想·内在幽灵"(The Spirits Within)拥有问鼎奥斯卡奖的强劲实力，它将成为21世纪电脑动画的里程碑，而作为它的缔造者，"史克威尔"这个名字将再次享誉世界！



←FF电影版总共耗资一亿三千七百万美元！

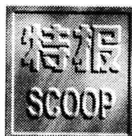
事件 EVENT NAMCO首次出现年度赤字 社长中村雅哉引咎辞职

本刊日本专讯 游戏业界的不景气已经波及到了越来越多的厂商，继世嘉转型、史克威尔首次出现年度赤字之后，又一家声名显赫的游戏公司坠入了冰河期。

根据NAMCO的财政报表显示，在本财年中(2000年3月至2001年3月)，该公司的赤字已由预期的21亿日元扩大至65亿日元。这是NAMCO创社以来首次出现年度财务赤字。为此，身兼会长、社长二职的NAMCO创始人——中村雅哉，已宣布辞去社长职务，一年后正式卸任。自4月1日起，专务高木九四郎将出任副社长，领导公司革新业务。

在本财年中，NAMCO游戏软件的出货量为900万套，比预期减少了72万套，获利也因此缩减了12至15亿日元。另一方面，大批的NAMCO游戏中心也无力维持，仅日本国内即将停业的店铺就由28家激增至66－70家。而NAMCO在北美市场也境遇窘迫，许多街机射击游戏因涉嫌暴力，在部分地区受到管制。这使得NAMCO的收益严重缩水。此外，PS2软件销量不如预期、DIGICUBE股价下挫等原因也令NAMCO的财务状况雪上加霜。

迫于形势，NAMCO开始了公司有史以来的首次大规模裁员行动：在职的2329名员工中，除游戏开发人员和街机中心管理人员之外，计划裁减900至1000人(现已设立250个自动离职名额)。同时，公司将开始新的业务拓展计划，包括对博彩机的投资、为PS2及GAMECUBE制作游戏软件，预期取得营业额1533亿日元、纯利26亿日元的目标，以求尽快走出当前的窘境。



日本 AOU 大展开幕 “VR 战士 4”傲视群雄

本刊日本专讯 一年一度的日本娱乐设备展（AOU）于 2 月 23 日在千叶县的幕张展览中心开幕。展会中汇集了日本国内最先进的街机底板和游戏，世嘉、NAMCO 等公司的大作纷纷登场，其中最为引人注目的当属世嘉利用 NAOMI2 开发的 VF 最新作“VR 战士 4”。该作的画面令与会人士惊叹不已——“VR 战士”再次将 3D 格斗游戏带入了全新的时代！

作为目前街机业当之无愧的王者，世嘉拥有强大的软件开发实力，由招牌制作人铃木裕开发的“VR 战士”系列每一作都可以称为机能示范作，如今在 NAOMI2 基板公布以后，人们都在关注着世嘉利用新基板的超群性能究竟能开发出怎样的游戏。从展示的画面看，开发小组充分发挥了 NAOMI2 的超强机能，多边形已不再是阻碍人物表现力的瓶颈，世嘉利用其强劲的机能向世人展示了真正的 3D 游戏！游戏画面全部由 NAOMI2 即时运算产生，角色的肌肉纹理和表情均栩栩如生。对于一些不起眼的细节世嘉也进行了精心制作，如战斗场地的积雪也会因人物的踩踏而凹凸不平，以及各种天气的变化等，这些以前难以制作的效果在新基板上均轻松的实现了。此外，“电脑战机 4”、“VirtuaStricker 3”等游戏也有不俗的表现。（“VF4”街机版计划在今夏推出，PS2 版预计今年内发售。）

NAMCO 方面，除了公开与世嘉携手开发的光枪游戏“Vampire Night”外，“钻地小子 G”、“摄影大作战”等利用基板“System－246”开发的新作也受到了玩家的欢迎。

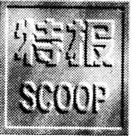
而作为日本游戏业收入最为丰厚的软件商 KONAMI 也在今年的 AOU 展中大出风头。在本届展会中 KONMAI 总共有 32 款游戏出展（大部分为音乐游戏），是参展公司中发布作品最多的厂商。



←音乐和照相游戏吸引了大批女性玩家。



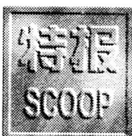
←角色除原有的结城晶、陈佩等九人外，还会有擅长罗汉拳的少林武僧及新女性角色供玩家选择。不过没有看到相扑手鹰岚的身影。



BLEEMCAST 发售日确定 软件销售前景令人堪忧

本刊讯 一再延期的 DC 用 PS 模拟器“bleem! for Dreamcast”，日前已在美国游戏经销商 EB 的官方网站上展开预约，这个曾被许多 DC 迷寄予厚望的“牛皮”模拟器最终确定在 4 月 7 日发售，售价 19.99 美元。

“Bleemcast”在去年美国 E3 大展上首次公开，由于该模拟器可以令 DC 主机顺畅的运行 PS 软件，曾一度将索尼惹得火冒三丈，与 Bleem 对簿公堂。但是由于借助“Bleemcast”在 DC 上执行 PS 软件的效果比在 PC 和 PS 上运行要好，使得索尼最终败诉。其后，“Bleemcast”的发售日一再推迟，直至最后确定在今年 4 月 7 日。不过，世嘉已经宣布 DC 将在 3 月份全面停产，这大概是 Bleem 公司所始料不及的，也为“Bleemcast”的销售情况留下了一个有趣的悬念。



昔日对手，变为今日拍档 SCE 网络计划引弦待发

本刊讯 2 月 21 日，SCEI 在“PS 2001 大会”上正式宣布，将与世嘉、NAMCO 和 NTT DoCoMo 进行合作，共同开发光纤宽带网络服务。

SCEI 表示，目前 SONY 在全日本拥有 7000 家连锁店，结合世嘉与 NAMCO 在日本合计 1000 家的专营中心后，将有能力在日本发展起一个以 PS2 为核心的超大规模的娱乐网络。

在与 NTT DoCoMo 的合作方案中，SCEI 将于今年 3 月底发售 PS 与 i－Mode 移动电话的连接线（SCPH－10180K），让玩家能够利用 PS 编辑私人通讯录、备忘录等信息，并储存在 PS 记忆卡中。

回想昨天，为了争夺业界霸主的宝座，SONY 曾与世嘉进行过激烈的对抗与战争，但是随着世嘉退出硬件市场，昔日的竞争对手竟然在今天变成了亲密的合作伙伴，形势发展之快，不由得让人们感叹世事难料。



美国游戏网站爆出惊人内幕 PS2 软件开发成本竟是 NGC 的 5 倍

本刊美国专讯 最近，某美国游戏网站对任天堂投身新一轮主机大战的前景做出了评估，他们认为 GBA 和 GAMECUBE 具备的便捷而廉价的开发系统将是任天堂最大的优势，主要包括以下方面：

1. 开发一款 GAMECUBE 游戏的成本只要 2000～6000 万日元，5～6 个开发人员，用 6～8 个月即可完成，但同样开发一款 PS2 游戏则要投入开发费用 3 亿日元；
2. 以游戏开发难度做比较，PS2 开发难度是 GAMECUBE 的五倍；
3. 任天堂早已将游戏开发函数库分发给了各加盟厂商；
4. GBA 的开发环境比 GBC 更为简单，只要编程人员熟悉 C/C＋＋ 语言即可；
5. GBA 应该能在全球 14 岁以下的儿童市场取得 42% 占有率，规模庞大；
6. GBA 与 GAMECUBE 能够完全互动，这是索尼与微软望尘莫及的；

如果单凭“开发 PS2 软件的成本是 NGC 的 5 倍”这个数据下结论的话，恐怕主机大战的胜负已定。但是 NGC 毕竟尚未发售，而且也不能排除任天堂指点手下干将在网络上散布谣言的可能性，因此对于这样的消息，我们即不可不信也不可全信。不过 PS2 软件难于开发也是不争的事实，目前已有许多厂商对任天堂频频示好，就连一直被人们视为 SCE 左右手的 NAMCO 和 SQUARE 也公开表示希望为任天堂制作软件。可以想见，在 NGC 和 XBOX 等新主机发售后业界必将呈现新的局面。

情·法·理

——评目前正在进行的口袋妖怪版权纠纷案

文/本刊驻美特约记者 叶展

正当国内的新东方英语学校和美国 ETS 因为 GRE 等考试引发的版权纠纷愈演愈烈之时，在大洋彼岸，另一场版权诉讼也正在热火朝天地进行着。诉讼的一方，是游戏业的巨头任天堂；另一方，则是美国游戏媒体界的龙头老大 Imagine Media 公司，其旗下有数个在美国最为流行的游戏杂志，如 NextGen，PCGamer，还有很有名的游戏新闻综合网站 DailyRadar.com。对其提起诉讼自然要在游戏业界，甚至一般读者中引起巨大震撼。

可以说，这两个案例，无论其各自结果如何，都将是影响深远的。任天堂和 Imagine Media 一案，可以说是游戏公司和游戏媒体之战，特别是家长制的日本游戏公司和信奉言论自由原则的美国媒体之战。其审判的结果，将影响今后美国游戏媒体的运作。由于美国法律制度是采用陪审团+案例制，头一个案子的结果将对以后同样案子的审判起重大影响。所以，美国游戏媒体界对此极为关注。而新东方的案例，因其将对一直侵犯美国公司版权的各国内公司有敲山震虎的作用，自然不可等闲视之。

网上已经把任天堂的共十九页的起讼书贴出来了。笔者仔细耐着性子看了几遍。法律文件果然厉害，拐弯抹角，滴水不漏，让人看得头昏脑胀，但实际上空洞无物。记得原来英文写作课的老师调侃，说一般公司写公文的目的是让人读懂，但法律公司和保险公司写公文的目的就是要让你看不懂，把真相掩盖起来（to disguise, not to reveal）。读了任天堂的起诉书后，方知此话信然。

对世界上的任何事物，都有而且必然有一种以上的看法。因此，最重要的是在下结论之前，能够保证听到各方的意见。否则的话，必然导致偏听偏信和狭隘偏激。所以，我们先听听任天堂的一面之词，然后再看看 Imagine Media 的反应。至于谁对谁错，不同人自然会有不同看法，这也很正常。

事情之源起在于在美国红得发紫的"口袋妖怪"。我们知道"红"的背后就是钞票，于是关于"口袋妖怪"的密技和攻略方面的书层出不穷。其中有一本，叫作《100%"非官方"口袋妖怪育成攻略》。所谓非官方也就是说不是经过任天堂授权出版的。这本书包括"口袋妖怪金/银"的全部功略和详细指南。使用了游戏的屏幕截图和"口袋妖怪"商标。这本书正是 Imagine Media 出版的。

任天堂如是说道："任天堂在西雅图地区法庭提起诉讼，起诉 Imagine Media 触犯联邦版权法，未经授权使用口袋妖怪的图像和标志。"

任天堂继续解释道"Imagine Media 大规模地复制销售未经授权使用的经过版权注册的游戏图像和标志，在他们出版的《100%非官方口袋妖怪育成攻略》一书中，使用了上百张口袋妖怪的游戏画面和口袋妖怪收藏卡。我们曾于 11 月向其提出警告，要求他们停止侵犯我公司版权的行为，并将所有已经进入流通领域的书召回，并把非法所得交给任天堂。他们拒绝了！"

于是 2000 年 12 月 13 号，任天堂愤然起诉了。但美国媒体也不是好惹的。美国媒体是无冕之王，比总统还牛气。而且我们知道美国宪法有个第一修正案，是关于保证言论自由的。可以说美国人是像保护自己的眼睛一样保卫着宪法第一修正案的，因为它的存在保证了媒体和个人不受强权压制，自由发表自己意见和声音的权力，这是其他一切民主法制的基础。每当个人和媒体受到强权的不公正压制的时候，他们都会祭出这个法宝，求助于第一修正案，来保护自己的权利不受侵犯。

Imagine Media 发表了措辞强硬的公开信，信中说道"虽然此案最终要由法庭审理，现在下结论为时过早。但我们，Imagine Media，坚定地相信我们是正确的一方。这场诉讼的本质，就是是否媒体对于游戏的报道要受任天堂的严格监督和控制的问题。如果任何关于任天堂游戏的评论和报道都需要经过任天堂的同意和审核，那么这直接违反宪法第一修正案关于言论自由的条款。我们，作为独立的，代表广大玩家的媒体，也将丧失独立性和公正性。"

更牛的是，所有 Imagine Media 旗下的游戏杂志和网站，都把有关任天堂的游戏文章和图片删去了，原来专门留给 N64 和 GB 的版面现在是一片空白。Imagine Media 这么解释道："在游戏杂志的文章里使用游戏画面的截图，是长期以来游戏媒体的普遍作法，从未受到过游戏公司的指责。但现在既然任天堂改变了政策，指控我们没经同意就使用了"口袋妖怪"的游戏画面。我们有理由担心，今后在杂志上刊登任何任天堂游戏的文章和游戏画面，都有可能导致新的起诉。因此，从即日起，我们将停止一切关于任天堂主机的游戏的报道，直到案件水落石出为止。

Imagine Media 接着评论道"我们认为：任天堂的作法和其作为国际知名的大公司的地位是不相称的。你不可能既需要媒体的报道，又希望媒体只做出对自己有利的报道。这种想法是毫无基本常识的，有悖我们这个信奉自由公正的社会的原则的。

最后 Imagine Media 动了点"感情"，说多年来一直报道任天堂的游戏，和玩家一样从心里喜欢这家公司，但现在有种被欺骗的感觉，等等等等。

我们可以看出双方的策略，任天堂是针对一件具体的事，即"攻略"一书发难。它的指控只围绕这一本书进行，只指控 Imagine Media 对口袋妖怪的侵权。它很小心地避免战线过长，避免与整个游戏媒体界全面对抗。它甚至发表声明，说"并不反对在杂志上使用游戏画面"，而且"绝对没有因为起诉杂志和网站的企图。并且以后将一如既往和媒体合作，把游戏最新的消息和画面奉献给公众"。而 Imagine Media，则由于具体这件事上比较被动，他们采取的策略是要上纲上线，从大的方面，即媒体是否有权独立报道和使用游戏画面上，从媒体自由报道的权力方面作文章。因此，就笔者看来，如果法官只是就事论事，那么 Imagine Media 显然会陷入很不利的局面，因为"攻略"是一本独立的书，不是新闻类型的杂志报道和游戏评论（新闻类型的杂志报道中使用游戏画面，任天堂可以睁一只眼闭一只眼，因为它可以从报道中获利，因此是所谓任天堂和杂志双赢的局面（Win－Win Situation）。而攻略书出来却是和任天堂自己的官方功

略书抢市场，任天堂当然坐不住了）。"攻略"中确实使用了不只是游戏画面，还有原创插图和其他美术作品，这一点对 Imagine Media 很不利。估计任天堂的律师会针对 Imagine Media 的攻略书的细节，如版面设计是否抄袭或有意摸仿官方攻略，内容是否雷同，图标的使用等细节问题向法官陈述，并且主要从商业上指出 Imagine Media 损害了任天堂的利益。而 Imagine Media 的律师则会从宏观方面，从此案的深层影响，文化差异，特别是对今后美国媒体独立自主报道的影响方面去申辩。如果成功地引导法官把这个案子看成是任天堂就题发挥，向美国媒体自由独立报道的原则进行挑战的话，那么结局也未可知。

此案确实给我们国内媒体敲响了警钟。众所周知，国内游戏媒体众多，长期以来都是随便使用别人的图像和画面。由于诸多原因，对国际版权的运作所知甚少。要想获得授权，财力方面也力不从心。尤其是我们可没有像像美国那么强大的宪法第一修正案的保护，如果打起官司来更被动。像此次新东方事件，吃人嘴短，底气总是不硬的。希望国内媒体能够开始意识到这个问题，未雨绸（mou，为什么中文系统里没这个字？），早做准备。

游戏的负累
——从史克威尔的亏损想开去

文/特约撰稿人 王骏生

去年秋天的时候，有三家不算太小的公司几乎同时决定退出当年的东京游戏展。

这当然是业界的一大新闻，不过由于一点特殊的关系，当时大家的目光，都集中在了大厦将倾的世嘉，和已经被派金宫公司收购了的 SNK 身上，至于三大公司的另外一个角色，完全为人所忽视。

那个公司就是史克威尔。

当时所有的人都已经看出，世嘉和 SNK 的退展，完全是公司经济已经到了濒临崩溃的地步，甚至连参展所需要花费的成本都已经无力支付；而当时所有的人也都相信了史克威尔的解释，真的以为公司是因为没有什么可以出展的东西，而主动放弃这个电玩业传统盛会的。

因为一说到史克威尔，大家就会想到 FF 系列，就会想到那无与伦比的出色电脑动画，就会想到令人惊叹、可望而不可及的超百万级销量。而这样的一个公司，是绝不会让人和"亏损"这两个字联系起来的。更何况，在那个时候，史克威尔还决定增加 FF 电影版的投资，并有意以此角逐奥斯卡。

所以这虽然确实是史克威尔的一个财务警信，却根本没引起任何人的注意——直到今年的春天。

坂口博信的降职，就象一记沉重的闷棍打在人们的头上。直到这个时候，大家才恍然大悟：原来不单单是世嘉或者 SNK，辉煌至史克威尔如斯的公司，居然也在亏钱。原来游戏的负累，居然真的是那么的重！

似乎是有意与之呼应的，Merrill Lynch（美林投资银行）在今年三月初发表的一项评议报告中称，试图以 XBOX 涉足电视游戏领域的微软，至少在 5 年内不能盈利。虽然比尔·盖茨对此的回应是"不予置评"，但稍稍熟悉一点业界硬件战手段的人，都明白美林的报告并非空穴来风。如果微软真的想在这场残酷战争中取胜，如果微软真的想带给这个游戏世界一点新的概念的话，那么痛苦的时间恐怕也不单单是 5 年。

只可惜，比尔·盖茨并没有这么仁慈，他只是为了赚钱。而为了赚钱，为了证明美林的报告是一派胡言，XBOX 也许会把电玩业震动得更加面目全非。

如果说，15 年前的电玩业还是靠创意赚钱的话，那么现在的情况刚好相反：有创意的赚不了钱，想赚钱的根本没创意。

任天堂就是一个很好的例子。

我非常佩服一个能够把皮卡秋炒成金银铜铁锡、红蓝白绿紫的公司，我也承认任天堂抓住了游戏本质的东西，并且让它变得具有魅力。

只可惜，这一切都是在裹足不前中得到的。

大家似乎都在等待着什么，但却不太清楚所要等待的究竟是什么。这个目标就象戈多一样，也许会如救世主般出现，也许永远不会来临——也许，也许根本就没有这个目标的存在。

盈利的压力是那么大，使得大家都陷入了一个不愿行动不愿有所变革的尴尬局面：赚了钱的不想革新，因为他们只想保住手里这些来之不易的利润；亏了本的也不愿冒险，因为他们只愿照葫芦画瓢分一点残羹。15 年前的生机勃勃，15 年前的百花齐放，现在都变成了奢侈的空谈。当游戏真正如人所愿成为一个真正的独立的产业的时候，它同时也失去了自己最为宝贵的东西。

那就是自由。

被经济的绳索牢牢捆绑住的游戏，不再是自由的。在经济杠杆的平衡下，衡量游戏的好坏已经逐渐与游戏性无关。

一个关于猫的定律在这里得到了最好的体现：只要能够赚钱的，就是好游戏。

这似乎已成为当今业界最神圣的定理。

我仍然希望这一切能够有所改变，不是为了别的，而是为了游戏，和为了玩游戏的自己。

这几年花花绿绿、漂漂亮亮的游戏封面之中，究竟有多少能够残存在我们的记忆之中，我不知道。我只知道，有许多和我差不多年龄的玩家，当他们手里拿着会震动会显示的手柄，玩着有着 CD 般品质音效和电影般画面的游戏的时候，心里想的，却是 15 年前的许多东西。

那个小小的，以红白两色为主的机器，有着极为简陋的操纵器和粗糙沉重的软件载体，带来的却是至今永远无法忘怀的激情和震撼。

也许我们都已经老了，也许老人注定要被新人取代。但是总有一些属于本质的东西，是很难被涂改和抹煞的——虽然，美丽诱人的外表常使我们迷惑。

游戏为我们而生，我们被游戏发展着；我们成为了游戏的负累，游戏最终出卖了我们。

我并不指望在 CD－ROM 的熏陶中成长起来的玩家，也去寻找那种与我相同的感受。试图把馒头配咸菜时的那种鲜香教授给一个吃惯了麦当劳的孩子，是一个永远也难以实现的幻想中的神话。少数人的热情，决定不了发展的必然规律。

总有一些老公司倒下，也有一些新公司站起来。老的公司留下了经验，新的公司带来了革命。这个社会，也就在这样的过程中慢慢发展着。

有人说，任何发展总是螺旋式上升的，在今天被否定的许多东西，也许在不久之后，又将被人重新拾起。我相信这是真的。

也许在那一天到来的时候，游戏和我们，都不再有那么沉重的负累；也许在那一天到来的时候，游戏和我们，能够再次真心相对。

我期待着，尽管这期待近乎渺茫。

新　闻　短　波

■ **PC 版"SEGA GT"发售日确定**：SEGA 日前表示，在 DC 上颇受好评的赛车游戏"SEGA GT"将在今年 3 月 28 日推出 PC 版。PC 版除了完全移植 DC 版游戏内容外，还追加了原创赛车与赛道。

■ **KONAMI 年度软件销量突破千万**：KONAMI 在 2000 年度日本国内的软件销量已经突破 1000 万套，这是该公司自 1998 年以来连续第三年软件销量突破千万大关。分析家认为，令 KONAMI 财务状况喜人的主要原因是"游戏王"系列、"DDR"系列以及各种体育游戏的热销。除了在日本国内畅销外，KONAMI 软件在海外也保持着良好的销路。

■ **GAMECUBE 半导体生产工厂竣工**：NEC 表示，他们与任天堂合资 3000 亿日元兴建，专门用来生产 GAMECUBE 图形芯片的半导体工厂已经竣工，GAMECUBE 主机随即进入量产阶段，预计今年七月发售的目标应该能够顺利实现。这家新建的半导体工厂位于日本九州的熊本市，占地面积约 8300 平方米。

■ **"最终幻想 2"发售日确定**：WSC 版"FF2"已经确定于今年 5 月 3 日发售，售价 5200 日元。由于容量增加到 32M，不仅令游戏画面得以大幅强化，玩家还可以在战斗系统中选择"传统模式"和"原创模式"。

■ **DC 销量倍增**：欧洲世嘉表示，自 DC 主机售价由原本的 149 英镑下降到 99 英镑后，主机销量激增，几乎每周都有数万台主机售出，在日本的月间销量甚至超越了索尼的 PS2，相信 200 万台的存货会很快销售一空。

■ **"毁灭公爵"舍 PS2 登陆 XBOX**：曾在 PC 上掀起轩然大波的射击游戏"DUCK"将正式登陆新主机 XBOX。制作公司 3D Realms 的 George Broussard 称，虽然 PS2 也是一台性能卓越的游戏机，但 32MB 的内存略显不足，因此他们计划将"DUCK"移植给 XBOX。X 版"毁灭公爵"不仅在画面方面得到强化，新要素的导入也为游戏增色不少。

■ **任天堂重视 RPG 游戏开发**：根据 RetroStudios 传出的消息，目前该公司正在为任天堂新主机 GAMECUBE 开发一款具有浓厚欧洲中世纪色彩的幻想 RPG。游戏构架类似"龙与地下城"，除多线化剧情外，还导入了动作游戏的成份，战斗系统则摒弃了传统的回合制，令操作性和战略性得以强化。另有消息称，目前有多款对应 GAMECUBE 的 RPG 游戏正在制作中，其中一款将由任天堂与世嘉携手开发。任天堂承诺，GAMECUBE 将兼顾各种游戏类型，以前 N64 缺少 RPG 游戏的现象将不复存在。

■ **主机未发售，模拟器先行**：擅长同司法界打交道、以官司诉讼出名的任天堂可能又有新目标了。因为在 PC 界已有 VirtualGameBoy、iGBA、BoycottAdvance 等三套软件声称可以在 PC 平台上模拟 GBA 游戏。经过 GBA 对应游戏的设计公司测试，虽然这些模拟器在绘图能力上与真正的 GBA 还有一定差距，但是已经相当贴近了。面对这种情况，相信任天堂绝对不会置之不理，对簿公堂是必然的。有关事态发展、胜负归属请留意本刊后续报导。

■ **"合金装备 2"延期至明年发售**：根据英国游戏媒体从 KONAMI 内部探听的消息，PS2 大作"合金装备 2"可能无法赶在年内推出，而延期到 2002 年 2 月发售。不过这则消息尚未得到 KONAMI 的证实。

■ **EIDOS 发布 PS2 新作**：EIDOS 旗下的研发小组 Core Design 宣布，目前有四款 PS2 游戏正在开发中，它们的发售日分别是："Project Eden"（PS2、PC）预定 2001 年 9 月发售；"Herdy Gerdy"（PS2）预定 2001 年 10 月发售；"Thunder hawk III"（PS2）预定 2001 年第四季发售；"盗墓者"（PS2、XBOX、PC）预定 2002 年发售。

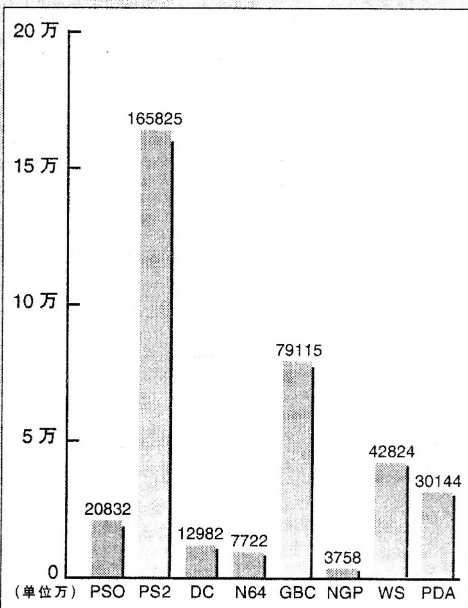
■ **WSC 销量突破百万**：截止至今年 2 月，BANDAI 于去年 12 月 9 日发售的手掌机 WSC 的销量已经突破 100 万台。为了纪念这一销售业绩，BANDAI 将在近期举行庆祝活动。

■ **ATLUS 公布 RPG 新作**：ATLUS 美国分公司宣布，将于今秋在 PS 上推出 S·RPG 游戏"Hoshigami：Ruining Blue Earth"。ATLUS 的开发人员称，这款游戏将把玩家重新带入 RPG 的深奥世界，在游戏中会有 40 个不同的任务设定，玩家必须细心找到最有效的攻击模式来

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机月间销量表

（统计时间 1 月 15 日～2 月 11 日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

（统计时间 1 月 15 日～2 月 11 日）

2001.1.15～1.21	2001.1.29～2.4
1.GB 软件：占市场份额 32.1%	1.PS2 软件：占市场份额 41.1%
2.PS2 软件：占市场份额 20%	2.GB 软件：占市场份额 20.2%
3.PS 软件：占市场份额 17.9%	3.PS 软件：占市场份额 19%
4.N64 软件：占市场份额 116%	4.WS 软件：占市场份额 9.1%
5.WS 软件：占市场份额 4.8%	5.N64 软件：占市场份额 7.7%
2001.1.22～1.28	**2001.2.5～2.11**
1.PS2 软件：占市场份额 63.4%	1.PS2 软件：占市场份额 30.9%
2.GB 软件：占市场份额 16.4%	2.GB 软件：占市场份额 29.6%
3.PS 软件：占市场份额 10.5%	3.PS 软件：占市场份额 19.4%
4.N64 软件：占市场份额 5.4%	4.N64 软件：占市场份额 11.6%
5.WS 软件：占市场份额 3.8%	5.WS 软件：占市场份额 7.3%

- PSO：PS ONE，PS 的便携式主机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY 推出的 128 位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA 推出的 32 位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的 64 位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的 8 位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK 推出的 16 位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI 推出的 16 位手掌机，包换 WSC；
- PS PDA：POCKET STATION，SONY 为 PS 推出的 PDA。

注：以上月间销量统计参考自日本"周刊ファミ通"杂志 2 月 16 号至 3 月 9 日号四期。

推进游戏。相信喜欢“Tactics Ogre”和“FFT”的玩家会对该作感兴趣。

■“柏德之门”将证实 PS2 的硬件实力：尽管许多游戏厂商都抱怨 PS2 游戏难于开发，但是负责 PS2 版“柏德之门：Dark Alliance”的制作人 Ezra Dreisbach 却持反对意见。Ezra Dreisbach 表示，PS2 开发环境并没有外界传言的那么糟糕，它硬件处理速度非常快，尤其是在 3D 运算方面。只不过需要开发人员的构思方式稍微转变一下，如果适应了 PS2 的开发环境，就会发现 PS2 硬件的强大。同时，Ezra Dreisbach 承诺，PS2 版“柏德之门”将在开启全部特效、反锯齿的情况下为玩家带来惊异的视觉效果。

■ HUDSON 下调财务预算：由于去年圣诞软件销售情况低迷，加之 PS2 游戏“D.N.A.”发售延期，HUDSON 公司不得不下调 2001 年 3 月期的财务报表，营业额由 100 亿日元下降到 77 亿日元，预期的 6 亿日元税后利润也变成了 4.5 亿日元赤字。

■ GAMEGEAR 重出江湖：美国 Majesco 公司宣布，他们已经取得 SEGA Toys 授权，将重新推出已被淘汰的世嘉手掌机 GAMEGEAR。目前主机售价暂定为 29.99 美元；软件售价 14.97 美元，比以前有了大幅度的下调。预计推出的游戏有：“索尼克”、“索尼克弹珠台”、“小精灵”、“小精灵小姐”、“狮子王”、“阿拉丁”、“森林王子”、“唐老鸭”、“凯撒大帝”、“超级坦克大战”。

■ 娜可露露登场 PC 冒险游戏：日本 Inter－Lets 公司声称已经取得了 SNK 著名女性角色“娜可露露”的肖像权，以制作一款对应 PC 的冒险游戏。该作将由“侍魂”系列的原班制作人员负责开发，声优生驹治美担任娜可露露的配音。游戏预计今年 6 月推出。

■ 北美 GAMECUBE 提前发售：任天堂副总裁称，GAMECUBE 在北美的发售期将由原计划的十月份提前至九月。这项消息是在日本的“GBA 专题发表会”上传出的，目前任天堂美国分公司尚未就此发表正式声明。

■ 号称超越“GT3”赛车游戏发布：以开发 DC 赛车游戏“MS－R”扬名的欧洲软件商 Bizarre Creations 宣布，他们将在 3 月 13 日召开的微软“Game Stock 发表会”上公布一款 XBOX 赛车游戏新作。Bizarre Creations 声称，游戏画面将大幅超越 PS2 的招牌赛车游戏“GT3”。

■ 冈村秀树莫名离任：据业界消息灵通人士透露，世嘉公司董事冈村秀树已辞去了董事的职务，彻底离开世嘉公司。冈村秀树曾担任过土星事业部部长，在入交昭一郎接任世嘉社长后，升职为世嘉公司董事，并兼任 DC 事业部部长，负责与 DC 主机相关的一切事宜，并在为 DC 的宣传及推广上发挥了非常大的作用。目前，世嘉尚未对冈村秀树的离职发表任何官方声明，而冈村的离职原因和离职后的去向也不得而知。唯一可以肯定的是，在世嘉公布的高层管理人员的名单中已经没有了冈村秀树的名字。有关冈村离职的事件请读者留意本刊后续报道。

■ 日本 XBOX 流通体制确立：微软 XBOX 事业部在 2 月 14 日宣布与日本厂商 Soft Bank、Hap－Net 合作成立 XBOX 专售事业部，为 XBOX 登陆日本市场铺路。为了推广 XBOX 主机，Soft Bank 将成立一个子公司负责 XBOX 的营运工作，而 Hap－Net 也将成立 XBOX 事业准备室，负责 XBOX 的业务推广。两家公司将在今年 6 月份发表进一步的消息。

■“怒之铁拳 4”登场 XBOX：据互联网的消息称，著名清版 ACT“怒之铁拳”（又称“格斗三人组”）系列的最新作将登场于 XBOX。新作将彻底发挥“魔盒”的强大机能，带给玩家耳目一新的感觉。

■ CSK 年度三月期获利创新高：根据 CSK 发布的本年度三月期的财务报告显示，CSK 在今年三月期的营业额为 1180 亿日元，税后利润 111 亿日元，分别创下了历史新高。不过 DC 主机停产给 CSK 带来了两百亿日元的损失，因此 CSK 还是无法摆脱年度赤字的厄运。但是该集团高层认为这种窘迫局面即将结束，DC 所引起的损失都已列在这个财年中，CSK 有望在下财年里出现盈余。

■ DC 月刊 RPG“黄金之门”提前收尾：由于 DC 主机已经停产，CAPCOM 不得不忍痛将月刊 RPG“黄金之门”提前结束，今年 10 月 10 日发售的第七卷将成为系列的最终篇。为了保证故事的完整性，未来四至七卷的内容将比前三作更为丰富，绝对不会让玩家感到唐突收尾。CAPCOM 宣布，“黄金之门”后四卷的发售日分别是 4 月 12 日、6 月 6 日、8 月 8 日和 10 月 10 日。



■电玩界三巨头将为 E3 展致开幕词：美国互动数码软件协会（IDSA）宣布，今年的 E3 大展定于 5 月 17～19 日于美国洛杉矶国际展览馆举办，并将邀请 SONY、微软、任天堂高层人员致开幕词。这三位高层人士分别是：SCEI 美国分公司副总裁 Kazuo Hirai、微软 XBOX 事业部最高执行长 Robert Bach 和美国任天堂副总裁 Peter Main。

本期“新闻眼”由黄金莱因和风林协力制作，特此致谢！

■2001 年 4 月 PS 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
ASCII 轻便合集 VOL.9 能量闪电	アスキーカジュアルコレクション Vol.9 パワードール 2	PS	ASCII	5 日
ASCII 轻便合集 VOL.10	アスキーカジュアルコレクション Vol.10 パスランディング 2	PS	ASCII	5 日
X－MEN MUTANT ACADEMY	X－MEN MUTANT ACADEMY	PS	SUCCESS	12 日
精灵合集	ビクターホラーコレクションバンパイアハンター D	PS	不明	19 日
FORGET ME NOT 大游行	Forget me not－パレット－	PS	ENTERPLIN	26 日
KONOHANA：真实报告	KONOHANA：True Report	PS	SUCCESS	26 日
超级 1500 系列欢乐泡泡 5	SuperLite 1500 シリーズおえかきパズル 5	PS	SUCCESS	26 日
蜘蛛人	SPIDER MAN（スパイダーマン）	PS	SUCCESS	26 日
私立凤凰学院 3 年纯真组	私立凤凰学园 3 年纯真组	PS	J WING	26 日
快乐时光	ハッピーダイエット	PS	不明	26 日
转向一旁	ふりむけば邻に	PS	PRINCESS SOFT	26 日
实况野球 2001	实况パワワルプロ野球 2001	PS	KONAMI	26 日
化解危机 泰坦计划	タイムクライシスプロジェクトタイタン	PS	NAMCO	26 日
大家的汉字教室 挑战!!汉字考试	みんなの汉字教室 挑战!!汉字检定	PS	不明	上旬
三洋柏青哥 5	三洋パチンコパラダイス 5 ウキウキ大渔旗	PS	ALIMU SOFT	4 月
招待麻雀	サラリーマン接待麻雀	PS	WEIJITE	4 月
元祖动物占卜 恋爱占卜	元祖!动物占い＋恋爱占いパズル	PS	CULURE BRAIN	4 月
VR 飞龙拳	バーチャル飞龙の拳ダッシュ	PS	CULURE BRAIN	4 月
迪克的比比	テクノビービー	PS	NAMCO	4 月

注：以上发售表的统计时间为 3 月 10 日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

■2001 年 4 月 PS2 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
情歌	Love Songs アイドルがクラスメ～ト	PS2	D3	5日
情歌初回限定版类型 A	Love Songs アイドルがクラスメ～ト初回限定版[タイプ A 瀬户、观月バージョン]	PS2	D3	5日
情歌初回限定版类型 B	Love Songs アイドルがクラスメ～ト初回限定版[タイプ B 双叶、樱井、神药バージョン]	PS2	D3	5日
情歌初回限定版类型 C	Love Songs アイドルがクラスメ～ト初回限定版[タイプ C 橘、桃园、天城バージョン]	PS2	D3	5日
多尔鲁之石 3	トゥルーラブストーリー3	PS2	ENTERPLIN	5日
A 列车 2001 追加车辆版	A 列车で行こう 2001 追加车　ディスク	PS2	ATDISC	上旬
BASIC STUDIO	BASIC STUDIO パロフルゲーム工房	PS2	ATDISC	4月
枪之心	GUN = HEARTS	PS2	MEDIA FACTOR	4月
彩色石	フリントストーンビバ!ロックベカス BOX	PS2	MADIA FACTOR	4月
吉他男孩 ONE	ギタルマンワン	PS2	KOEI	4月
高尔夫 VOL.1	ゴルフ・ナビゲーター—VOL.1	PS2	SPIKER	4月
高尔夫 VOL.2	ゴルフ・ナビゲーター—VOL.2	PS2	SPIKER	4月
高尔夫 VOL.3	ゴルフ・ナビゲーター—VOL.3	PS2	SPIKER	4月
GT 赛车 3 A－SPEC	グランツーリスモ 3－A－spec	PS2	SCE	4月
机甲兵团 J－PHOENIX	机甲兵团 J－PHOENIX	PS2	TAKARA	4月
超级麦克风	スーパーマイクチャン	PS2	不明	4月
雷曼 革命	レイマンレボリューション!	PS2	UBI	4月

■2001 年 4 月 DC 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
CANVAS	Canvas[キャンバス]～セピア色のモチーフ～	DC	NEC	5日
ES	es[エス]	DC	SEGA	5日
速度之魂 1937	スピリットオブスピード 1937	DC	不明	5日
天使礼物	エンジエルプレゼント	DC	NEC	12日
此花:真实报告	KONOHANA:True Report	DC	SUCCESS	26日
HAPPY LESSON	HAPPY★LESSON	DC	TETAM	26日
地球的朋友	ちQのトモダチ	DC	NICS	26日
WWF ROYAL RUMBLE	WWF ROYAL RUMBLE	DC	YOX	26日
黄金之门 4	エルドラドゲート 第 4 巻	DC	CAPCOM	4月
靠近～祈祷之丘～	Close to～祈りの丘～	DC	KID	4月

■2001 年 4 月 GBA 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
BACKS 夺还屋	グットバッカーズ夺还屋～地狱のスカラムーシュ～	GBA	KONAMI	26日
耽美梦想	耽美梦想マイネリーベ	GBA	KONAMI	26日
宇宙管理员	"スペースヘキサイト"メーテルレジエンド EX	GBA	SARUDAN	27日

■2001 年 4 月 WS 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
名侦探柯南 落日女王	名探侦コナンタ暮れの皇女	WS	BANDAI	5日
猎人 X 猎人	HUNTERxHUNTER～それぞれの决意～	WS	BANDAI	下旬
KAPPA GAMES 三毛猫	KAPPA GAMES 三毛猫ホームズゴーストパニック	WS	光文社	下旬
钻地小子	ミスタードリラー	WS	NAMCO	4月

■2001 年 4 月 N64、GB 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
动物之森	どうぶつの森	N64	NINTENDO	4月
勇者斗恶龙 怪物篇 2	ドラゴンクエストモンスターズ 2 マルタのふしき键・イルの冒险	GB	ENIX	12日
猎人 X 猎人～禁断的秘宝～	ハンター×ハンター～禁断の秘宝～	GB	KONAMI	12日
美食系列② 美味面包师	なかよしクッキングシリーズ②おいしいパン屋さん	GB	MDO	中旬
宠物系列⑤ 可爱的仓鼠 2	なかよしペットシリーズ⑤かわいいハムスター2	GB	MDO	下旬
招唤恶棍	おいでラスカル	GB	TAM	4月
高尔夫岛	ゴルフランド	GB	NINTENDO	4月
巴姆太郎 2	とっとこハム太郎 2 ハムちゃんず大集合でちゅ	GB	NINTENDO	4月
FROM TV ANIMATION 一片梦	From TV animation ONE PIECE 梦のルフィ海贼团诞生!	GB	BANPRESTO	4月
口袋中的王国	ポケットの中の王国	GB	BACKT	4月
DX 人生游戏	DX 人生ゲーム	GB	TAKARA	4月
DT	DT	GB	MEDIA FACTOR	4月

注:以上发售表的统计时间为 3 月 10 日,表中游戏的发售日有变动的可能性。

“美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	46939	21	21	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	5375
2	2	生物危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	36547	22	24	超级机器人大战α (PS、BANPRESTO、SLG)	5332
3	3	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	25612	23	22	合金弹头 X (ARC、SNK、STG)	5287
4	4	世界足球·实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	23017	24	23	圣剑传说·玛娜传奇 (PS、SQUARE、A·RPG)	4643
5	5	99 格斗之王·千年之战 (ARC、SNK、FTG)	18730	25	25	97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	4585
6	6	生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	16239	26	27	大航海时代 4 (PS、KOEI、SLG)	4579
7	8	口袋妖怪·金银 (GB、NINTENDO、RPG)	13701	27	26	R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC)	4521
8	7	97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	13179	28	28	仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG)	3705
9	10	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	12629	29	28	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	3593
10	9	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	12367	30	38	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	3485
11	11	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	10332	31	34	莎木一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	3416
12	12	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	9444	32	30	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	3269
13	14	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	8784	33	31	98 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	3146
14	13	合金弹头 2 (ARC、SNK、STG)	8397	34	32	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	3024
15	15	'99 格斗之王·千年之战 (PS、SNK、FTG)	7352	35	33	彩之爱歌 (PS、KONAMI、SLG)	2854
16	16	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	7006	36	35	97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	2645
17	17	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	6302	37	36	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	2505
18	18	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	6054	38	再	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	2441
19	19	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	5935	39	37	吞食天地 2·赤壁之战 (CPS1、CAPCOM、ACT)	2395
20	20	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC)	5548	40	新	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	2309

填写选票的注意事项:A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”;C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

●本月 PS 榜出现了惊人的变化——“射雕英雄传”一路狂飙至第五名,真是出乎小编们的预料。看来,中文游戏始终是玩家们一直盼望的,而作为第一款中文 PS 游戏,“射雕”无疑是大家关注的焦点,更应支持。是否能继续上升势头,现在还不敢说,能够坐稳更是难以预料的……另外,“DQ7”稳坐第十的位子也是史料不及,看来,“DQ”的着迷者还是很多的,尽管游戏没有华丽的画面,但是出色的游戏剧情还是赢得了许多玩家的心!

●本期的累计榜中 DC 上期下榜的“生化代号”再度显身,票数扶摇直上。为了保持走势,俺可不敢再说“大话”了,希望下期累计榜还能出现她们的身影,阿门!

●日本方面,游戏销量第一被“鬼武者”占据,从人气来看,很有可能达到日本八十万份的销量,真是不俗的成绩。分析一下,可以看出 CAPCOM 对本作是押了很大宝的。不仅是在宣传方面十分的卖力,而且在 CG、画面上更是精雕细琢,对于久没有大作出现的 PS2 来说,无疑是非常有利的。近几期 PS2 硬件销量因世嘉的加入而增长迅猛,再加上“鬼武者”的出众表现及“GT3”等大作的发售,相信 PS2 可以保持持续稳定的销量。

●看看最新游戏发售表,加上预定发售的游戏,似乎有一种玩不过来的感觉。不仅是 PS2,街机、DC 都是大作众多。还有 GBA 挟数十款重量级游戏的震撼首发,业界一片欣欣向荣的景象。与此相反的是,许多著名游戏厂商年度财政结算后,都出现了大副赤字。编辑部内的各位都开玩笑说:没有为任天堂卖力的都会赤字一片的。(笑)

●日本最新的期待榜上,随着“鬼武者”的发售,DC“樱大战 3”已经上升到了第二名,看来其在日本玩家中人气依旧强劲呀!



●有一天我死了,也得把我的 MD、SS、DC 一齐带进坟墓里。在天堂的时候也要真真正正地做一名 SEGA 铁杆!(燕山赵旭)/行了行了。别越给登你就越来劲儿了。搞什么嘛! 把宝贵的页角弄得乌烟瘴气的。中了赵旭的"即死"魔法,天语绝望地呐喊,"还我页角以蓝天!"…
●世嘉你成了世界第一大软件商后,请别忘了我们这群铁杆啊!(广东河源正版世嘉迷 吴少军)

VR 战士 4

荣誉责编 VRXTT

街机/PS2 | 厂商:AM2 OF CRI | 类型:格斗技 | 发售日:2001 年稼动预定/PS2 版未定

几乎所有玩家都非常期待的 NAOMI2 基板代表游戏——VR 战士 4,终于有一些初期画面公布了。这里向大家做一综合性的说明。从这些精密的画面中,我们能够强烈地感受到技术进步带来的视觉震撼。

毫无疑问,游戏在操作感上不会让新老玩家失望。

基板 XGA 输出 1024×768dot,有锯齿!!??



服饰的质地被恐怖地算出来





→忍者的新装。看似简单,描绘起来绝对不容易。

就算是黑白图,我们也看到令人厌烦的"锯齿"。难道这就是传说中的 NAOMI2?

实际上在 AOU 会场中,SEGA 并未排除以 PLASMA 彩电来展示片段。这里大家看到的图片,同样是非常高清晰度的。毋需强调"开发初期"一类托辞,要向观众展示"画质",就请动用 1024×768 的解像度——哪怕有"锯齿"出现。显然,我们看到的是 XGA 级、明显经过"抗锯"处理之后的锯齿,并非普通电视画面的无抗锯"锯齿"。

SOFT#2 TOP

本次 AOU 展的亮点不夸张地说就是这 VF4。世嘉欲凭借其次世代基板和"旗舰"游戏再一次打破街机沉闷现状,看来是时候了。相信就算 XBOX 的实力再惊人,NAOMI2 也有胜出的地方。



128MB 帖图,近镜 OK。开 6 点光源,千万多边形 OK。

我们讨论硬件性能,应结合实际画面。那么在 VF4中,角色的超精密建模要比 MODEL3 时代高出一个级别。NAOMI2 营造的 VF4,相当于使用到 32MB×4(POWER VR2 解压缩)= 128MB 纯材质容量。需要进一步指出的事实是,基板打开了与常规光源截然不同的全新动态光源——6 个!!当我们看到 VF4 的实际画面后,第一眼被震撼的很可能不是角色或背景的写实描绘,而是那略显夸张的光源扫过角色身体时的瑰丽与宏大——人物的"存在感"借此发挥?——遵循以上条件,VF4 提供给玩家实实在在的壹千万 PPS。



←铃木裕是一个勇士,真正的勇士。编者很是敬佩。印象中照片上的裕从未『西服领带』过。难道是个休闲派大师?(笑)



目前尚无法判断背景和场地的具体构造

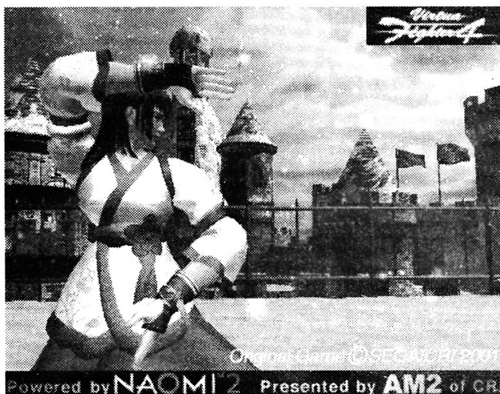
↑VF 始终是一个真正三维、追求技击手感(力感)与美感的游戏。

念奴娇·SEGA 怀古●世嘉东去,浪淘尽,千古风流公司。故垒全球,人道是,游戏界之老大。谁料索尼,惊涛拍岸,卷起 PS。2D 粗糙,只因胜在 3D。遥想土星当年,大作不断出,雄姿英发。傲视群雄,谈笑间,索尼抓耳挠腮。无奈史氏,多情向 SONY,贡上太 7。业界如梦,从此土星沉沦。(燕山)

格 1●在你面前，一切其他 RPG 游戏都黯然失色。(燕山赵旭)/天：电软当红花旦莱因总帅和彩火均推格 1(资格：前者 FF 全九代通、勇前五代通；后者格 1 通 N 遍)。我虽为老外，但格 2 没问题，49 小时逐行扫描台词，感觉 ELENA 唱圣诗的几段超撼、DEVINE 剑入 VALMAR 身体 CG 惊骇、MILLENIA 死前感动、MAREG 死前 CG 台词和配音均大好……

●世嘉终于转职了，从重装的骑士转成了轻装的剑客；我也该转职了，却是从轻装的剑客转成重装的骑士！(山东即墨三中 姜寿海)/天：迷们的话确实不一样。





←梅小路。技击感怪异，以速度压制为主，上中下段缭乱。从左图看，葵的这个姿势非常奇特，恐怕已不再是那个打赢后总爱说"弱呀弱呀我弱吗"的小姑娘了。其上衣压花图案精美至极，折边一律暗花贴图，有语言无法形容之妙。头型未变，但显然比 3 代愉悦。掌、肘追加护具。

一名电玩记者用 DV 摄录机＋笔记本，无论如何采访不到这么精细的图片。厂家公布这么几张图片，意义重大。首先，4 代每一名角色都有 N 种外型可选，每一种服饰皆精密刻画。虎燕拳高手陈洛，在本作十分显老，其有一身精悍而不失豪华的装扮如上图——面料绸缎，通体精绣，就连鞋子都是超真实刻划——只是不知那灯笼袖口会否带有攻击判定？而洛对面的佩，在这里仍然是 1 代的行头，尤其是那双鞋，较土，与其另一身顶级服饰不可同日而语。上图画面背景的亭子贴图十分细腻，大容量 TEXTURE。几只鸟儿较好地烘托了"中华"气氛。

人物造型巨大，打者追加 GAUNTLET，真正专业格斗术



从前玩 VR，从来不觉得酷。打从 1 代起，没多久就出了铁拳 1，两者一比，VR 的造型稍嫌简陋。随着技术的进步，VR2 走上艺术道路，舜帝和里昂人设一举成功。到了 3 代，虽然人物更加饱满，若不能理解手感之硬，光看画面还是觉得搞笑感大于硬派。不过到了 4 代，铃木大师将每个角色老龄化，对其脸部进行非常精密刻划。如左图的沃尔夫，面部棱角分明，身体肌肉线条婉若雕塑。皮肤、口腔到位。



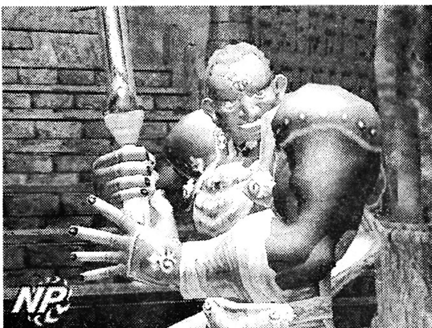
↑一直以为她是个新人。被告之是葵，下巴险些掉下。因我自问葵用得还不错。这是孙二娘。

这样看来，诸如追加一些护具、将人物表情变冷酷、改系统等也就到时候了，基板有实力。这种踏踏实实的进化，与卡普 SF1→SF2→SF3 异曲同工(隆很酷，但在 2 中也就那样儿了，任你再酷，只能那样儿。可到了 3 中，隆的酷度翻 10 倍。HUGO 种种非凡动作、表情、连技，就得靠基板)。

少林武僧独擅罗汉拳法，大师有缘必定营造金刚至尊硬派！！



系统只知道又回到 3 键时代，取消闪避，以摇杆控制方向。再就是游戏的地形变化多端，战术丰富。以上具体未明。还要增加两个角色，其一为少林寺和尚，据悉此武僧异常酷呆。编者认为这与大师当年在少林寺所见所闻有关。借助究极基板之力，我们将在游戏中体会各种格斗技法的劲与力！！

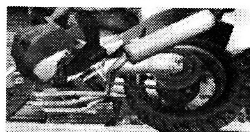


↑多么相似的画面啊！NAOMI2 正是以 NGC 为性能标尺并将其各项指标强化一倍而成。TECMO"死或生 3"可能在 NAOMI2 制作。

俺们 PS 玩家也玩正版！(请用春节晚会中范伟的腔调读)●因为俺的 PS 直读 IC 坏了，所以俺就图省事(?)，买正版玩，明智否？现在俺有太 8、生 2、铁 3、太 7、武藏，耗铁一又二分之一千，天语你说俺值嘛？(骨灰级菜鸟 江苏丰县中学 马东方)/天语你的 PS 已经成功获取"可供永久收藏"证书。

周旳来也！！！●天师，我要拜你为大哥！你能张嘴开牙对我说上一句话且登在电软！我……无(天语？)体投地呀！(做趴在地上状)。另外提醒大师(天语我吗？)小心全国玩家都到那机厅一睹你天师“真我的风采”呀！/游戏面前人人平等，我还要一睹大师你“六指琴魔”之境界呢！嗯？不好，“大师”一词可不能乱用……
●世嘉改变了我，但我无法改变世嘉。(保定南市区 王亮)
●幸好我没有买DC(这个你们敢登吗？)(北京大兴 郭严)/天：哦？这不是登了吗……

莎木Ⅱ



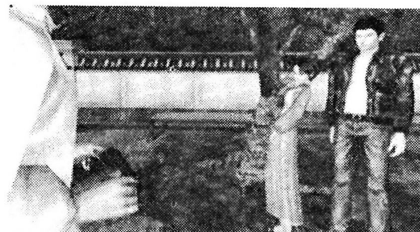
荣誉责编 QTEXTT

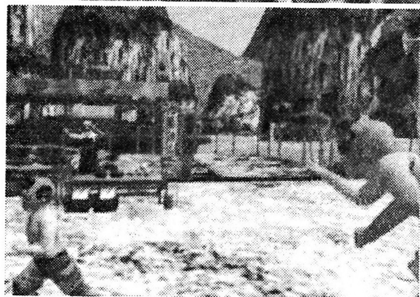
Dreamcast | 厂商：AM2 OF CRI | 类型：Free
发售日：2001年11月美版(日版未定)

几乎所有玩家都非常期待DC主机代表游戏——莎木2，终于有一些初期画面公布了。这里向大家做一综合性的说明。从这些精密的画面中，我们能够强烈地感受到技术进步带来的视觉震撼。(引擎全新，1代纪录超有用)

毫无疑问，游戏在故事性上不会让新老玩家失望。

看过动画，我们知道制作者将每一个细节都考虑到了





对人物的刻画

空前绝后的巨制，必须重视剧情。爱情至上？“妹妹型”角色“薰”，举手投足，是一个“俏”字，体现出制作者对生活的观察，观者大感动。编者认为新作对角色外型的描绘POW↑↑。

●新要素2——“等待SYSTEM”

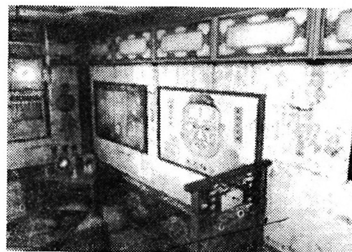
几点几分到某处去“发生事件”？之前的几个小时就干耗吗？在新作中我们可以直接选择“等待”选项，即可不必闲逛，时间照流。

对场景的刻画

这次的故事发生在香港和内地，画面背景极富我国民族特色，不管欧美和日本玩家感觉如何，我们对此感到亲切即可。2中的场景比一代要细致复杂得多，雕梁画柱，帖图量大。

●新要素1——没有读盘时间

前作从部屋出来要10多秒，这次通篇最长不超过2秒，场景瞬时切换。游玩起来细腻而连贯，真正FREE。



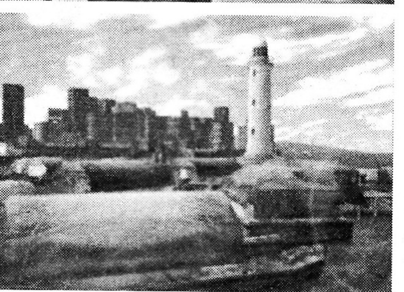




镜头运用

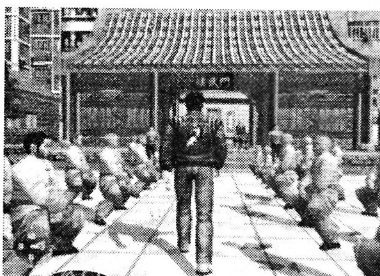
右边三幅图都是WHARF？由于2的场景比1宏大得多，在CAM WORK上的难度又提升了。通过想尽一切办法，编者认真观看盘中的那些画面，结论是，莎木是真正的互动电影。这种悲壮的黑色情节和近乎现实的种种设定，英雄美人全齐，必须使用电影手法。







红秀瑛身在教会。为情救芭月？必见！！

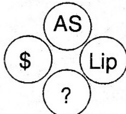




左图端坐者为前作陈先生介绍给凉的“桃李少”，主持？凉不但要学武，还要在黑市擂台登场。打斗场面极感人。为生活所迫的凉是很可怜的。

对格斗的刻画

●新要素3——“AS”&“NaviMap”超便利



画面右下角将有4个ICON，排列若手柄。已知AS为“Action Select”，它令玩家可与任意人物对话；Lip项较重要，当有效距离内某人与凉相关，即会出现此标，你应慎重与其交谈；$标与花钱有关，什么去当铺或去看演出，用之。又，因香港场景过大，新增设地图，地图将在画面左下角。详情后报。



↑传说中的巨轮“玄风丸”……

致歉：因临时页码变动，风林全情主打之疯的2，转移至第5期《菜鸟通》。

GT赛车3

由SCEI亲自制作、号称是赛车游戏究极之作的《GT赛车3》即将在PS2上推出了，虽然比先前所说的发售日期晚了一些，但从现在所公布的资料来看，玩家们的等待是非常值得的，这款游戏无愧于有史以来最强的赛车游戏！好了！READY GO！

PS2　厂商：SCEI　类型：RAC　发售日：2001.4



责编/WP

最速时刻来临

在"GT赛车3"中，经常会有在泥土赛道和潮湿路面等异常环境展开的比赛，基于PS2强大的机能，全都忠实再现于这款游戏上了！这次就针对在这些恶劣环境下的比赛来作报导。



←雨夜的城市赛道，被雨水淋湿的地面反射出透雾灯的一道道光线，给人以十分真实的感觉！



←本作保留了颇受好评的拉力赛道，而且在新主机强大的机能下，就连高速行驶的跑车后扬起的尘土都真实再现了！

笼罩神秘面纱的超强车第7代
——LANCER evolution



LANCER evolution Ⅶ是通称LAN－EVO的最新型跑车，利用WRC积累的资料，实现压倒性的行驶性能。这辆规格尚且不明的新车会在此作登场。虽然规格不明，但肯定会继承传统的高性能4WD和坚固的车体刚性等优良特性。



↑超强的性能，漂亮的车型，加上车头那个熟悉的标志。相信这部车的使用率应该非常的高！

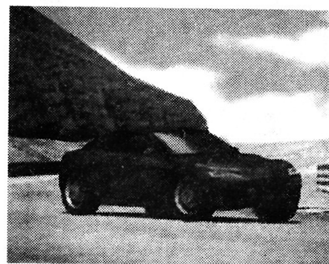
新型赛车和崭新赛道大公开

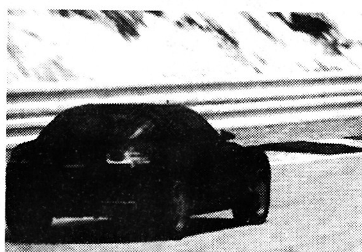


RX－8

RX－8是刚在1月8日北美国际汽车展公开亮相的超级新车。以1999年东京汽车展展出的RX－EVOLUTE为蓝图，进化而成。搭载轻巧且小型的新型旋转引擎，具备大马力和低油耗的优点。

除了泥土赛道和潮湿路面的比赛镜头外，新车情报也不容错过。刚发表的那辆新车，也会登场！可别小看这辆看似可爱的小巧的跑车，据可靠的情报，这辆新车在速度和转向的平衡性上可是最好的！所以一经上市就大受好评，成为新时尚的象征！

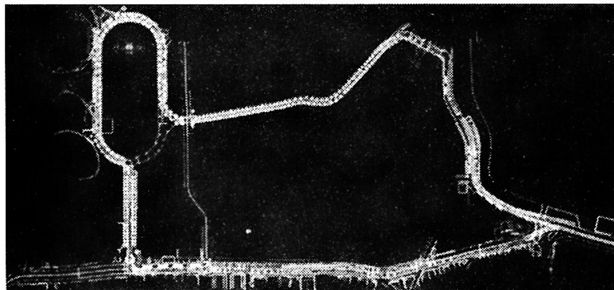




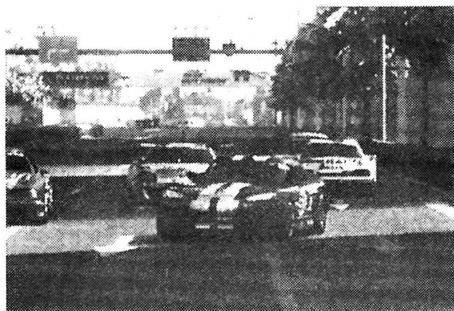
尚未在街头亮相

设计概念是"可乘坐4人的跑车"……这个设计概念听起来好像是家庭用车，但外观确实是跑车。而且，前后重量分配是50比50，操纵性绝佳，应该可以满足人们快速又舒适的追求。

崭新的赛道——TOKYO R246

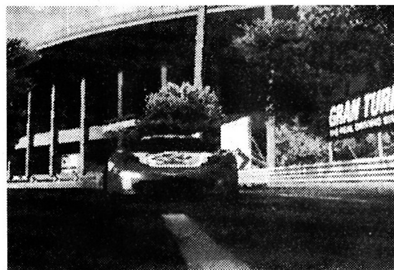


这次要公开 2 个新赛道和泥土赛道的比赛镜头。新赛道分别是以真实东京都中心市区为题材的"Tokyo R246"和笼罩在烟雨蒙蒙的美丽夜景中的"SS ROUTE5"。2 个赛道都充分展现"GT 赛车 3"的魅力。

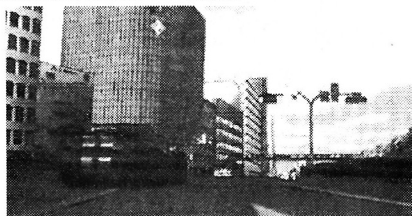


←在游戏中，既毋须理会单向道双向道，也不用苦等红绿灯。对住在闹区的人来说，这可说是最佳的压力消除法。

这个市区赛道刚好包围赤阪御用地。国立竞技场和神宫球场等知名建物细腻再现，有很多值得一看的地方。能够在东京都市中心爆走，可说是"GT 赛车 3"特有的设计哦。



←驾驶这自己心爱的跑车驶过东京国立竞技场，不知道能不能听见世界杯开幕式上观众所发出的欢呼声呢？



→驾车驶过滨海大道，两边的建筑物都和实地完全一样哦！



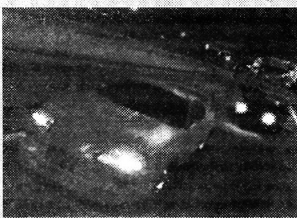
←平常，这里的车流量很大。能在这种地方急速奔驰，实在爽快。不知道会不会有行人出现呢？要是再有警车追逐的话……

象征游戏的 4 大要素全开，战斗更火热！

没有体力与燃料设定……热魂之战！

SP BATTLE

首都高没有目的地存在。画面上的精神力（SP）是决定赛车胜负的关键。精神力相当于赛车手的斗志，会随着被对手领先而减少。如果精神力变成 0，就表示认输。

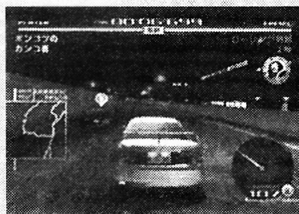


↑接触壁面或一般车辆，也会导致精神力减少。务必分秒小心，直到赢得胜利。

改造车子，追求速度！

TUNE－UP

使用车赛胜利到手的点数，强化车子。虽然动力的改造相当重要，但导流板和车体色彩等外观的变化可说是此作的最大特色哦。再者，跟对手车一样可贴 2 张标志。



↑努力创造佳绩，争取又酷又炫的称号。

将您的表现烙印在其它赛车手的心上！

B.A.D.

B.A.D. 是 BATTLE ABILITY DECISION 的简称，亦即战斗能力判定的意思。玩家的成绩将会影响赛车手的称号。换句话说，成绩表现越优异，称号就会越好。

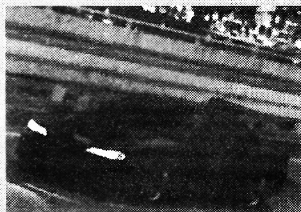


↑车子可贴更多的标志。也能贴上败北对手的标志！？

爱车的养成

LOVE POWER SYSTEM

在以前的赛车游戏，想要赢得胜利，只能选择性能好的车子。但在此作，可以选择自己喜欢的车子，用爱来对待它，提升它的能力。换句话说，只要有爱就有机会赢得胜利。



↑性能不好的 SI3 系也有可能战胜最新锐的车子！？

时间危机(化解危机)

~泰坦计划~

TIME CRISIS PROJECT TITAN

タイムクライシス プロジェクトタイタン

这是NAMCO的著名光枪系列的最新作，但是，请爱好者注意，这部作品并非是移植街机，而是完全原创的作品。虽然如此，相信凭借着制作厂商的精湛技术力，本作绝对不会是在PS末期做出拿来骗钱的，至少，尘封已久的NAMCO枪又派上用场了

PS 厂商:NAMCO 类型:STG 发售日:2001年4月26日



责编/风林



射击专业厂奉献给玩家的作品，游戏的目的很显然，就是让你体验真实感!

本系列非常著名的系统——“攻击、回避”依旧延续到本作中，可以说这个系统也正是本系列的招牌，有区别于其他光枪射击的这一大特点，似乎拥有着无穷的魅力。这一系统非常明显的增加了玩者的紧张感与刺激感，看着敌人子弹打在躲避物上火星四溅的效果简直就像真的亲身体验这场生死任务一样。说“危机”系列是靠这个系统而成名相信并不为过吧。



↓尽量将敌人一枪毙命。

↑障碍物一定要充分利用，才能保证自身的安全。另外，游戏时掌握好节奏也是很重要的。

手疾眼快，脚也要跟的上，才是必胜之道!



↑同画面的敌人数量较多，想打中可不太容易。



↓敌人也会躲避，看来难度一定很高!

这一集中，由于已经是处于PS的末期，所以在游戏的耐玩性上相信会比较高(就像前作一样，剧情会产生明显的分支，在当时许多玩家都对其进行了研究)。相反，画面方面则不必苛求什么，非常明显的就是本作并未添加光源(至少是目前公布的画面看，具体在发售之后会不会有新变化，还不得而知)。当然，重要的还是游戏够好玩，够出色，相信从这点上看来，以NAMCO的实力应该是毋庸置疑的。尤其是一直有玩这系列的玩家，拿好光枪，准备迎接战斗吧!

事件起因

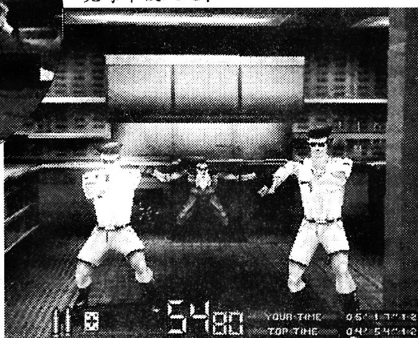
国际谍报机关VSSE所属的主角——理查德·米拉被小国卡鲁巴指控参与了暗杀该国总统撒比·艾尔德的事件，并宣布如果在48小时之内不交出主角，VSSE将会被认为是暗杀事件的幕后组织，为了平息事件主角必须在上述时间内抓到真的德凶手，化解这一连串的危机。

对于避弹的技术，一定要确实的掌握，体验过街机本系列的玩家一定身有体会了!

对于躲避的位置都要有所考虑，而且方向的不同，敌人的位置也会不同，战略的选择才是最重要的!



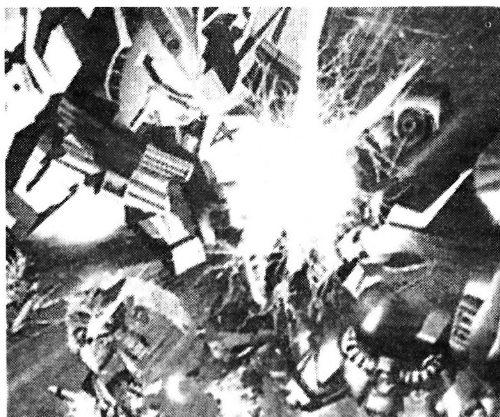




←↓切记莫要手忙脚乱，冷静击毙每个敌人吧!

=悬念揭晓=

1、A 2、C 3、B 4、B
5、A 6、A 7、B 8、A
9、C 10、C





SD高达G世纪IF

PS	厂商:BANDAI	类型:RPG
	发售日:2001年5月2日	

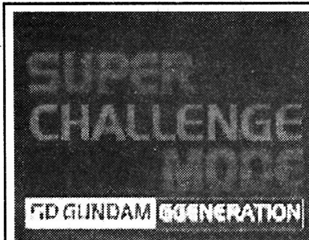
责编/莱因总帅

G世纪三部曲的补完篇登场！！



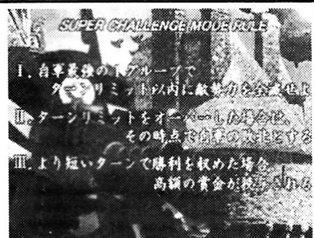
进入高达的世界中，与战舰和机动战士一起战斗的**SLG**超大作——“**SD**高达**G**世纪”系列的三部曲已经相继发售了。由于该系列作品获得了玩家极大的好评，**BANDAI**为了将游戏的乐趣进一步提高，决定发售该系列的特别资料版，相信各种新机体与游戏模式的出现会让已经爆机的**SD**高达**FANS**重燃战火！





“超级挑战赛模式”等你夺冠

在本作中新加入的原创游戏模式，不同于前几作。它有严格的时间限制。如果不能在限定时间全灭敌人，就会败北。而且敌人也并非泛泛之备，经常会出现“赤色彗星”之类的超强对手。看来叫做超级挑战赛并非空穴来风！

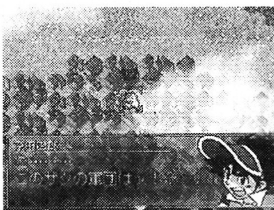


第一关“被称为渣古的**MS**”是非常特殊的一关。因为在这关中的主角是曾于日本高达模型大奖赛中获得大奖的“京田四郎”与其爱机“完美高达”而对手则是同样在模型大奖赛中获奖的沙奇竹田与其率领的“渣古军团”。怎么样？这是非常值得期待的一关吧！



↑四郎的爱机“完美高达”主武装是两连装BEAM枪，肩部还有高出力火箭炮，威力极大！

↓开着心爱的模型的京田突然遇到了奇怪的渣古（模型？）军团，于是拉开了战幕。





↑因为改造渣古而出名的竹田，此次以反面角色的身份登场，他的渣古也很强大。

完美机师档案馆 随时等你去查阅

本作一开始就有一个完成度达**100%**的机师档案供玩家查阅，而且资料比起前三作更加详尽，并且还可以听到该角色的声音。真是一个非常好的模式，可以让无心去收集人物图鉴的玩家也能享受**100%**完成游戏的后的特别奖励！





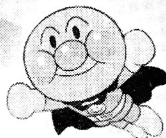




经典动画集结 精彩场面任选

游戏将“G世纪”、“G世纪**ZERO**”、“G世纪**F**”中全部的特殊战斗动画与事件动画片段予以完全收录。可以选择**MOVE COLLECTION**模式进行欣赏。当然前提是你必须有这三部“G世纪”系列作品才可以观看！





大航海时代Ⅳ
——全角色破关



近来接到很多询问关于《大航海时代Ⅳ》如何过关收集各大洋霸者之证的信件，现在特刊登出全部角色的霸者之证的收集方法，望能对航海迷们有所帮助！

PS	厂商：KOEI	类型：SLG
	发售日：99．12	

文/王亮　责编/WP

莉露　霸者之证获取方法大揭密

海域	北海	
过程及条件	在伦敦与英国的クリフォート军首领具面并结盟后，在阿姆斯特丹酒店得到。	将“红色のヒ一玉”赠与伦敦酒店小姐，同时接受基尔特店老板委托购买ワイリ酒，与老板见面后，进城门搜索。
谜の小物	红色の染料	古びた羊皮纸
霸证地图	ターレスの纸地图	
霸者之证	狩猎神ウルの弓矢	

海域	地中海	
过程及条件	消灭西班牙或ハイムテイカ一家军队，势力值最高时，寄港缴获。	伊斯坦布尔港基尔特店得知消息，前往王宫，国王委托寻找“天佑のリストバソド。在新大陆酒店打探消息，寻到后（不装备）送给国王看，进城门搜索。
谜の小物	模样入りの布	真钥のラソコ
霸证地图	クしオブロスの布地图	
霸者之证	カソじヤスの冠	

海域	印度洋	
过程及条件	消灭ベしイラ商会，势力值最大时，寄港长泽科德(カリカツト)，在酒店缴获。	将“陶器のイヤリソク”送给巴士拉酒店小姐，同时完成基尔特店委托购买得料，进城门搜索。
谜の小物	枯れなじハスの叶	クシヤナ离の大血
霸证地图	ソロソの叶地图	
霸者之证	リグーヴュータ	

海域	非洲	
过程及条件	圣乔治港交易所委托购买原产物可可的种子(カカオの种)完成后到基尔特店开城门。再购入新产品“カカォ”，进城门搜索。	消灭ユスビノサ军队，势力值最高时，寄港缴获。
谜の小物	谜の石版上部	谜の石版下部
霸证地图	ベリアソドロスの石地图	
霸者之证	アクスム王の金印	

由于为了保持这个游戏的游戏性，所以在这里就不把各个霸者之证的具体位置登出了。但只要玩家对各个地区的地图仔细观看就可以找到和霸者地图上所标的地形一样的地方了（可不是偷懒啊）！

大航海時代Ⅳ
PORTO ESTADO
ポルトエシュタード

海域	东南亚	
过程及条件	消灭クーソ军队东南亚势力值最高时，寄港缴获。	将"シヤクリタラー"书赠与麻六甲港酒店小姐，购买白金后进城门搜索。白金获取方法：在新大陆北边补给村找到"练金术の书，交给非州罗安达港(ルアソダ)交易所，稍后有白金出户。
谜の小物	乳液の入つた壶	古代王国の货币
霸证地图	ビアスの货币地图	
霸者之证	クデイリの永久なる护符	

海域	东亚	
过程及条件	与クーソ伪装的舰队作战，或消灭李家军队，势力值最大时，寄港杭州得到。	将"细雪のローブ"赠与大坂酒店小姐，再购买米、茶、糖等物品各若干，进城门与遗迹管理长老交谈得知信息，前往北边补给村获取。
谜の小物	竹细ユの组立绘图	唐代の竹细ユ
霸证地图	ケイロソの竹地图	
霸者之证	始皇帝の长信宫灯	

海域	新大陆	
过程及条件	消灭コスカリテ军后，新大陆势力值最大时，寄港缴获。	接受哈瓦那港基尔特店的委托，在地中海热那亚（ヅユノウア）一带制造番茄（メマト）流行（用牧师），然后分别进入热那亚港基尔特店，哈瓦那港基尔特店，再进城门搜索。
谜の小物	太阳纹の鞘	仪式用の小刀
霸证地图	ビッタコスの刃地图	
霸者之证	水晶のどくう	

第二次收到你的来信竟有点感动，不为别的，只因你认真负责的态度和对这款游戏的喜爱。在此先替广大的航海迷们谢谢你，希望以后还能再收到你关于其它游戏的观点和看法。同时也希望其他玩友也能踊跃投稿，把我们的这个栏目越办越好！

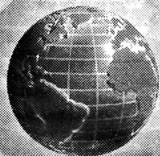


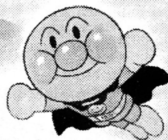
新建港口

港口名称：しリースタツト

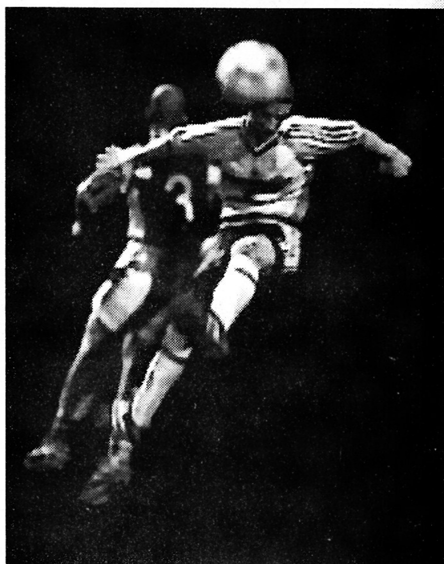
获得印度洋霸者之证后，莉露返回故乡，在阿姆斯特丹酒店碰见一位学者，双方约定了开辟低洼地新建港口的协议，莉露按资100万的资金援助，并在荷兰国王的支持下，在阿姆斯特丹附近新建港口，完成七个霸者之证后，新港总督府成为莉露的事业。

——未完待续——





实况足球胜利十一人2000
——作战心得及明星球员



文/徐嘉嘉
责编/WP

PS 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2000.8

终于有机会来评论WP最喜欢的WE了(说起来好绕口),这次登出玩家徐嘉嘉对WE2000的一些心得体会。希望能对广大实况足球爱好者有些启发!

踢了实况足球那么久,总觉得不断有新的发现,但凡踢实况足球的玩家都认为自己强(一般都不会轻易认输),我想其魅力就在于它完美的对抗性和丰富的战术内涵。

先从球员能力开始说吧,实况足球很注意球员的知名度。通常在大牌俱乐部或得到过若干奖项的队员都很强的,即使能力值不算高,但一定非常有特点(认为是隐藏值)。

第一项:身体能力情况,该项数值强的队员(类似西多夫,戴维斯等)。

(1)通常他们长途奔跑能力强。

(2)身体对抗性明显出色(主要表现在挤撞,抢截方面)。

(3)长时间作战,仍然体力充沛跑动到位。

此类队员应委以强行套边(连打O的传球主要靠扯空挡和抢点,与Pass能力值没多大关系)或后腰防守之大任(去跑、去撞吧)。

第二项:射门能力

(1)力量型:西多夫(稍逊)巴蒂斯图塔(老当益壮)、戴维斯、卡洛斯、姆博玛等人都是硬角中的硬角(硬脚?)

(2)技术型:劳尔、奥特加等(晃动动作小,转身速度快,技术好是他们的特点,找找,基本上每个队都会有的),他们发威一般以禁区外围为界,里面是真老虎,外面再远处就是纸的了!…

(3)力量+技术型:此类球员当首推足球天才罗纳尔多(虽在实况2000中一出场状态便不好,但不要紧,多打几场比赛再用最后一项存档,便不会这样了),其次便是博格坎普等。

(4)失落的神枪一族:秃头齐达内、鲁依·科斯塔、帅哥贝克汉姆等这些枪手都是非常厉害的,射门精准且一般是奔死角去的,其Pass值又高,与强力前锋配合更是得心应手。

(5)"赖皮"的轰炸机:特此声明,头球是最赖皮的,高手不到危机时刻绝不用此"阴招"。

此类球员有"掌门人"小比,他跳起来几乎无人可挡,还有捷克的科勒,(用打篮球的人来踢足球,太赖皮了)2米02的身高只要找对点,80%的进球率。此外,还有克鲁伊维持,维埃里(抢点型)等!(WP:怎么能忘了我最喜欢的挪威双雄啊!)

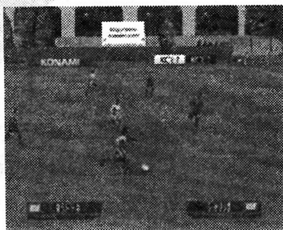
注:维埃里只有在国际米兰才有喔!

第三项:战术安排及配合

(1)阵型的安排

喜欢打头球的首推352阵,因其中场庞大,两个前腰可以插上助攻,如果不行后面还有边后卫的支援,所以非常容易套边起球,但其后卫人数较少,且两名后卫参加助攻,只剩一名后卫在后场,一被对方打身后就麻烦了。这种情况下只要能抢就抢,不能抢便缠住对方进攻队员,让己方队员得到足够的时间回防。千万不能冲动,否则最后一个后卫被过了等于丢球,因为高手视守门员如破抹布一般。442则是一个攻守平衡的阵型,也是一个容易进头球的阵型,防守不用说,绝对超强,关键是进攻,单靠前锋是不行的,要合理利用强大的中场和后卫将对手压在前场,两名中后卫最好要有高度,以便控制对方开出的大脚,中场不用说了,高度是必要的。433则是一种侧重于进攻的阵型,一旦打的兴起,进球就会滚滚而来,但同时失球也会偏多,我曾经在10分钟内与对手打出7:6的高分。5后卫的阵型看起来似乎防守极强,实际有一个重大弱点(劝你不要用),那就是两名中后卫与两名边后卫中间的后卫队员身上,首先选用的前锋速度要快,传球好的中场队员带球后偏离中线(左、右任意),由于防守方自动保持队形,所以在前锋贴近前面提到的那个后卫时





throw，100%能传到身后（无论对手是电脑还是人用都一样）。而且对付5后卫用长人砸的效果也很好，由于后卫众多，防头球时会显得很混乱，混水好摸鱼……喜欢用5后卫的朋友一定要注意及时切换光标，5后卫重要的并不在于逼抢，而是在于抢点站位，使对手不能舒服的带球传球才是关键。

(2)技术配合

以前常谈起三前锋的快速反击战术，成功的反击固然是很好，不过常常会出现一味依靠前锋办事浪费了不少机会的情况。如何变废为宝成为新的课题……

A．通常如果防守方及时得卡死了内线，大多数人会选择套边起球(当然也不错)。不过完全有命中力更高的办法，就是继续快跑套边，不过目的不是头球。当你快速下到底线附近时，通常会有一名边后卫和一个后腰队员向你逼近，此时你的前场队员大约在5~6人正好赶到，分布在禁区周围，而对方因为匆忙回防，队员站位松散且还没有对你的队员进行盯人照顾(防守的重心也被吸引到套边队员那边)，此时有两种处理办法：

1．回传给边后卫，边后卫迅速插上，Goal！(边后卫最好为速度快，射门力大精确者，如卡洛斯)此法初学者慎用！

2．迅速利用连续传球将球倒到另一边（中间有空挡也可直接起脚)，通常就是另一个边锋在绝佳位置拿球Shot。

特别推荐方法三：如果对自己有足够的自信可用此法，套边队员达底线附近时突然变向向禁区内带球，则走了1步便有一名后卫迎面而来，此时便向禁区外方向拐一下晃过此人，调整角度，射门！Goal！(此法成功率99%)

B．当带球的前锋在遇到对方球员紧逼（高手不按X键的紧逼)的时候适当带球回跑或回传。延长控球时间并注意其他前场队员的跑位，利用传球扯动对方防守(意大利?!!)，在成功吸引对方防守外移后，就快速传切到左、右边锋，几乎一击必杀。

One two 的应用要点：二过一实际是非常有实效的进攻手段，在某些特点的情况下几乎就等于进球了，发动者速度越快越好，做“墙”的Pass值越高越好，通常进行二过一是在对方进身逼抢的前一刻发动的，结果就毫不费力的继续前进。



另外在高手养成的过程中，最好注意活用L1与○、□、△的搭配使用第三项。

实况足球2000中的一些需注意的问题

(1)在安排4后卫+拖后时，两个边后卫要快，中间的要高，并且在进攻过程中尽量避免边后卫插上(除非你有信心进)，否则万一被对手反击得手，那可就得不偿失了。

(2)禁区内的控球切忌R1以及漫无目地的转身（特殊情况除外)，球能传人禁区已是成功的一半，剩下的那一半就是你冷静的心态了……



(3)禁区附近的前场边线球，开球前先左右移动摆脱对方紧逼，抛出球接应队员立即转身传球，此时对方禁区内队型较松散，只要你的抢点能力好，命中概率非常高喔！

(4)在比赛中要随时提防对手的快速反击，特别是遇上三前锋，下面是我个人的一些应对方法：

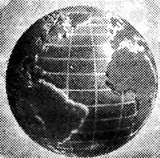
A．要有气势，在中场要阻织有效的阻截，减慢对手的进攻速度

B．要诱导对方走中路，其实在中路堵截要比在边路容易，所以必须卖个破绽(当然是确定能够弥补的)

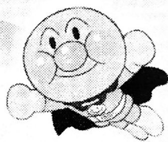
C．如果情势危急的时候，形成对手与我方守门员单挑的情况，便大吼一声，按住三角键，向对方射手扑去……

但当你的对手是电脑或个人主义较强、追求完美的对手时(其实每个人都追求完美)，他(它)们很可能会采取假射或晃过守门员，此时则有另一种方法应对：按住△键直到适当距离时松开（假射或晃动一般都是在靠近守门员时出现，此时便可松开，但勿使其动作出现)再按O键，守门员便会将球收入怀中。此法对电脑100%有效。

徐嘉嘉玩友的一些看法我也很同意，但关于在高中锋的问题上我也有自己的一些看法。我本人是高中锋一派的，最擅长使用挪威队(你不会说我是最赖皮的吧！)。你在文章中提到高中锋的威力，我也很赞同。依其出众的身高自然在头球上很占优势，但现在我和朋友的对战当中，想进个头球已经很难了。因为在争头球时身高固然很重要，但起决定作用的却是位置。如果你能提前抢到有利的位置，那对手就算是踩在梯子上的科勒(太夸张了吧？)，我想他也争不到。再有就是高大中锋一般都不太灵活，所以你可以在对方起球后马上换到离中锋最近的那位防守队员，然后利用灵活性上的优势去抢前点，效果不错。如果这办法还是不起作用的话那就只能使用秘技了——快换法国队！采用五后位，正中间的为德塞利，左右两边使用布兰科和维埃拉，两个边后位建议使用图拉姆和卡伦布，后腰用德尚。哈哈，让对手来吧！此为我的一些经验，望能对各位有点帮助。期待你的来信！



游戏研究所



这次将散布在勇者世界中的110个小徽章的具体发现地点全部介绍给大家。勇者迷们可一定要全部找到啊！

勇者鬥惡龍III

GBC 厂商：ENIX 类型：RPG 发售日：2000.12.8

责编/WP
文/TSG

110个小徽章的地点（以游戏的顺序来拿）

游戏开始

1. 阿里阿罕城内1F进入后右边的木桶左边
2. 阿里阿罕镇右下方水井上方住家的柜子里
3. 那吉米塔3F上方小房间的宝箱内
4. 阿里阿罕城内1F左上方小房间内的柜子
5. 祠堂1中三个并列的壶中最左边的那一个
6. 雷贝村中可移动的岩石下面
7. 罗马利亚城下町左上方房子里的壶
8. 罗马利亚城外壁火盆的右边
9. 罗马利亚城内1F右下的花坛中心
10. 卡萨布村中三个坟墓右边那一个
11. 妖精之里女王房间外面左后方的凹入部分
12. 地底之湖地下3F的宝箱
13. 大富翁1内一楼左侧的地板中央
14. 大富翁1游戏场内左下角格子中的壶那一格
15. 大富翁1游戏场内终点后面的左边宝箱
16. 祠堂2中右边的壶
17. 伊西斯城下町3个排列在一起的坟墓中间那一个
18. 伊西斯城下町武器屋的壶
19. 金字塔1F左上角房屋的宝箱

魔法钥匙入手之后

20. 金字塔4F12个宝箱中左边下面算起来第二个
21. 金字塔顶上从上面算起来第四层左上方的最后一格石块内
22. 伊西斯城内1F右上宝物库的宝箱内
23. 阿撒拉姆须要魔法钥匙打开的房子2F右上方的青色地板
24. 罗马利亚城1F上方小池子右边的树丛
25. 波鲁多卡城下町牧场的右上方
26. 巴哈拉塔镇右上方宿屋右边房间的抽屉
27. 绑架者洞窟1F右上方算起来第一个左边房间的宝箱里
28. 达玛神殿内右上方的神像前
29. 加鲁那塔3F右下小房间中的宝箱

船入手之后

30. 波鲁多卡城下町左边外侧地下室的壶
31. 提顿村右上毒沼地中央
32. 日本村内有许多壶的地下室中右上侧算来第二个
33. 日本村大蛇的房子内右侧房间中三个排列在一起的壶中间那一个
34. 祠堂3右边房间的抽屉
35. 姆欧鲁村市场2F二个壶中上方的那个
36. 祠堂5里椅子旁
37. 兰锡尔神殿右边的死路内
38. 海贼之家三个排列在一起的木桶中间那个
39. 鲁沙米岛内右上方地板的破洞
40. 南极祠堂楼梯脚的右边
41. 艾吉贝亚城内右侧庭园的左下角
42. 艾吉贝亚城内左边庭园花坛中央
43. 绿草园老人家中左边的抽屉
44. 祠堂4中央池子上部中央
45. 罗马利亚到波鲁多卡城的地下道门内房屋的左上角
46. 祠堂6右侧的第二个旅人之泉中间靠左边的墙壁
47. 苏之村中央最上面房子里面的壶
48. 苏之村中央水井的上侧
49. 亚普之塔5F中间往下跳的地方中间的宝箱
50. 亚普之塔3F中下角的宝箱
51. 大富翁3入场前左侧的泉右上方的树丛中
52. 大富翁3进入前左侧泉水右上方的草丛
53. 大富翁3场内十字路的左下角
54. 大富翁3场内最后壶的那一格
55. 浅濑中最后钥匙的祠堂内，有花边的地板最上端的那一个

最后之匙入手之后

56. 罗马利亚城左上方的塔4F牢屋中水槽的前面
57. 姆欧鲁村市场的牢屋中的草丛右上角
58. 海贼之家地下牢狱的右上角
59. 地球的肚脐B1F刚进入右侧房间的宝箱
60. 地球的肚脐B3F最里面左侧的宝箱
61. 萨满欧萨城下町坟墓上段右边算来第二个
62. 萨满欧萨城内右侧房屋的木桶
63. 萨满欧萨城周围的左边角落（护城河上方）
64. 萨满欧萨城牢狱左上角房屋的壶
65. 南之洞窟B2F通往上面的通路附近的宝箱
66. 南之洞窟B2F往下的通路进去后上面的房间
67. 商人之町，商人的房子完成后，商人房子右边的宝箱
68. 幽灵船中央下面的房屋中二个

木桶的右边木桶

69. 幽灵船下楼梯之后右边房间中上段的木桶右边算起来第三个
70. 祠堂牢狱左边房间的壶
71. 尼古罗工德洞窟 1F 左上方的宝箱
72. 尼古罗工德洞窟 2F 广场的中央
73. 祠堂 8 中间的坟墓
74. 巴拉摩斯城 B1F 牢屋的房间死尸的左侧
75. 巴拉摩斯城 1F 尸体的王座前面
76. 龙之女王城上面太阳光照的地板中心
77. 商人之町完成后左下角家中的 2F 柜子

地底世界最初的 9 个

78. 大洞掉下去之后有船的地方，外侧上方堤防的最下端
79. 拉达多姆町右侧外壁外的树下算来第二格
80. 拉达多姆城的厨房左边的木桶
81. 加莱之家三个并排在一起的柜子右边
82. 多姆多拉镇左下角房子中的壶
83. 多姆多拉镇右下牧场家中右上方的凹入处
84. 多姆多拉镇水井的左下角
85. 梅尔基多镇左上的小家中的左上角落处
86. 精灵祠堂 2F 中央
87. 洞窟 1B2F 右下的房间中宝箱
88. 勇者洞窟 B3F 第四个宝箱
89. 神圣祠堂 2F 左边十字架的下方
90. 利姆鲁达鲁镇中央上面的家中左边房间最上面的壶
91. 利姆鲁达鲁镇外侧左上角家中的柜子
92. 利姆鲁达鲁镇予言所 2F 牢狱中的桌子下
93. 玛依拉之村温泉处的阶梯
94. 玛依拉之村卖王者之剑的锻冶屋上右侧的袋子
95. 玛依拉之村井中

阶梯下面第三格

96. 玛依拉之村的大富翁左侧终点的左下侧中的花
97. 玛依拉之村的大富翁场内最初的柜子那一格
98. 玛依拉之村的大富翁场内，右侧的路线2F 第二个壶
99. 海底地道最内侧(两个人中间)
100. 光之塔 2F 中央部分四个宝箱的右上方
101. 光之塔 3F 左上部分的宝箱
102. 魔王城 1F 王座中央
103. 魔王城 1F 右侧的第二个损害地板的中心部
104. 魔王城 B4F 六个排列的宝箱最左边的那一个

隐藏迷宫的最后 6 个

105. 类似湖之洞窟的右侧小屋宝箱
106. 金字塔的阶梯左下的宝箱
107. 类似萨满欧萨城牢屋的壶
108. 类似萨满欧萨城牢屋老人右侧的壶
109. 塔中两个并排的右侧宝箱
110. 塔上面的一个宝箱(画面下方)

徽章可以换到的奖品

个数	奖品名称	效果
5	どけのむち(棘荆鞭)	攻+18,敌一组攻击
10	ガーターベルト(吊袜带)	防+3,性格变成セクシーギャル
20	やいばのブーメラン(刀刃回旋镖)	攻+24,敌全体攻击
30	ちからのゆびわ(力量之戒)	攻+7,性格变成ちからじまん
35	インテリめがね(知识眼镜)	智+15,性格变成ずのうめいせき
50	しのびのふく(忍者装束)	防+58,偶尔敌物理攻击回避
60	せいぎのそろばん(正义算盘)	攻+110
70	しっぷうのバンタナ(疾风的头带)	速+30,性格变成でんこせっか
80	ドラゴンクロウ(龙爪)	攻+85
90	ふっかつのつえ(复活之杖)	攻+33,战斗中当道具用ザオラル
95	しんぴのビギニ(神秘的比基尼)	防+88,步行时 HP 回复
100	ゴールドパス(金卡)	无次数限制大富翁券



SGGC●虽然你还未出世，但这张我一定会买正版。因为你将是世嘉作为硬件公司时送给我们的一份大礼。(沪静安区康定路 胡意)/天:这游戏绝对没得说。要保持高度警惕。 ●看了6期《批评》中关于格兰的文章，我又把它打通了第5遍。(北京联合大学 谢榭) ●我告诉你天语，第一次在新闻上听到消息的时候，我脑海里最初浮现的就是那张印着"11月X日"的海报，当时差点没掉下泪来。(海军潜艇学院 王飞)/方向盘与大摇杆问题，等回信。

霸王塾

小天天主持的高打乐园

大连 无名氏

致天师的一封信

我不知道您(天语严禁用您)喜不喜欢KOF2000,也不知道你对KOF2000了解多少。但我向你保证，今天我谈的这些东西，无论对全国的高手还是低手都有极大的价值。而且我花了不少心血才写成这篇文章，请你无论如何也要刊登啊！至少也给我个答复啊。

最近在网上闲聊发现，2000用Seth(就是那白毛老汉)做援救，在全国除少数几个大城市外，其他地方还未普及，大多数还停留在MaXima，东仗，金得潘的层次上。我可以一点不含糊的告诉大家，用Seth做援救，远要比这些人强得多。

他实用度极高，灵活性极大，攻守兼备，并且有深度。绝多值得初学者使用，更值得高手研究。

由于全国各地KOF2000水平不同，我想由浅入深的谈一谈Seth。首先介绍一下他的出招动作：首先，他会跳出，踢对手一脚，对手会浮空，如果对手落在Seth身后，你可以将他打到Seth面前，注意打点要低，这样Seth便会用"双掌升阳"动作，再次将对手打成浮空；如果对手被踢中后落在Seth面前，Seth会直接用"双掌升阳"将对手打成浮空。之所以会产生两种情况，主要是由于对手中第一击时离你一侧版边距离远近造成的。离版边近，则是第一种情况，离版边较远则是第二种情况。关于距离，在实战中要掌握好。但是反过来，如果Seth第一击未击中时，他便会继续向前走，再接近对手时，使出"双掌升阳"，注意，与此同时，只要你不攻击对手，他对Seth的这次攻击就不会产生防御，也就是说，这一击是防御不能的。对手想跳过来是不可能的，如果闪过来，攻击你，也需要一些时间。因此，在此时你可以挑衅，来增加一个Striker珠。但要注意时机。

Seth无论攻防都非常优秀，防守时他可以止住对方的强攻，对方如果从空中攻过来，Seth会想97二阶堂的雷光拳一样，迅速击中对手，令对手不知所措。但使用时要把握时机不能滥用，不然是打不到对手的。如果用他来进攻，也毫不逊色。Seth有两种进攻方式，我只介绍最主要的这一种，另一种不太实用。

例如：KING、版边，←↙↓↘→C在4－5Hits时叫Seth〉超重击〉Seth"双掌升阳"〉↓↘→↘↓↙←B/D，发超杀的时机要多练，但一点不难。此招可以打掉对方2/3血。如果无超杀珠，可接→↓↘B/D。

二阶堂红丸更可以接两个超杀：Seth第一击〉雷光拳〉Seth第二击〉雷光拳。此招绝对实用，而且简单易学，威力自然可想而知。还有很多人也可以接两个超杀如雅典娜，在Seth第二击后将光球放出，同样简单实用(MAX也可)。不过有些人不能接超杀，如VANESSA、LIN，八神的八稚女只可接MAX版的。

还有一点，在Seth第二击同时，你仍可击打对手，而且之后对手照样浮空。例如：八神：百合折〉C〉→A〉暗拂叫Seth〉Seth第二击同时轻葵花一段〉跳起超重击。用VANESSA也可以打出三次超重击(有一定难度)。还有一招就更可怕了。镇元斋：呼Seth(无论产生哪种情况)〉↓↘→↓↘→A，一定要用A输入，我最多打出过7Hits，也就是说超杀打了对手3Hits。一般也会打2Hits，威力可想而知，MAX版不行。同时想说一下，这老爷子招式简单实用，攻击力强，可不能小视。对于喜欢用雅典娜的高手，我这里还有一招，大家可以研究一下。Seth第一击〉立C〉↓↘→B〉小跳在Seth面前，放超杀。后果大家自己去想吧。

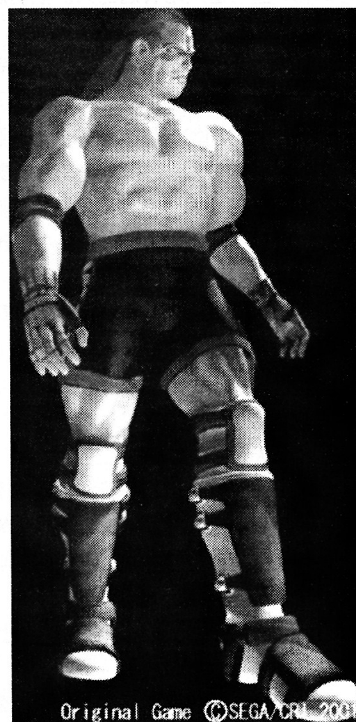
Seth还有一个优点就是灵活性强，无论在何时，他都能打到对手，给你连对手的机会。如：你在空中击中对手时，在被对手击倒时，在用必杀投将对手投出时。总之，除了你放超杀的任何时刻。所以，Seth又经常可以造成意想不到的反败为胜的情况。

Seth另外有一点本人还未完全弄懂，就是Seth的第一Hits有时会令多手防御不能(99中的那种已明白了)。如二阶堂，前冲大跳跃。在对方头顶时按D，之后在未落前迅速叫Seth，这时对手便处于防御不能状态。(D打中对手也可以)。还有一些时候也会这样。本人怀疑这由于攻击判定混乱造成的Bug。(尽管KOF2000做得很完美)。所以请各位高手探讨一下。我网名叫Felix，愿意的话可以跟我聊。

对于Seth我基本上把我所知的全部说出来了。写这么多，就是希望玩友们认识，重视他。他绝对是个信赖的角色，天生的援救。Seth是个博大精深的援救，请玩友们好好研吧。你一定会爱上他的。 2001年3月4日

大连 Felix Dong

(天语你也不留真名，稿费咋办？)



↑这个武松样角色正是沃尔夫。由于是即时演算画面，谁都知厂家在摆机能。原先我们熟悉的人物已经面目全非了。(?)

●我们全体中国玩家愿为世嘉捐钱，每人一元，多捐者不限。(云南文山县一中 罗元金)/罗老弟，这种事可强求不得。(天语一脸严肃状)
●世嘉的堕落，令我从麻木中突然惊醒，一种莫名其妙的激流在我全身中激荡，原来业界也有如此孤胆的英雄啊！真令人敬佩。为何世嘉"导师"总是出力不讨好呢？唉……但请允许我，一个忠诚的国内玩家(非世嘉/索尼铁杆)献上最真诚的祝福：SEGA！请一路走好……(丹东 张书铭)
游涯感想●我本人"真正的游戏"生涯，随莎木一章的开始而开始，将会到莎木全篇完结而结束。莎木，犹如洁白的茉莉，淡淡的略带苦涩的清香沁人心脾，让人回味。(辽宁盘锦高中高二 1,PS玩家 金戈)/天语各位高考时，在"语文"上绝对不会丢分的。我保证！(我本人就是沾了"语文"的光)…

湖南师大 王苏霖

雪痕



←三维格斗游戏比较平衡，较好玩。

如果你说电游是男孩子们的专利，那么，你错了。

如果你认为女孩只会玩泡泡龙一类的游戏，那么你又错了。

第一次去游戏室是过年的时候表哥拖我去的，那时我还小，表哥也不大——拿了压岁钱，一个下午玩了个精光。以后只要表哥一来，就跟着他去大玩一顿，也不知道为什么，只是觉得按一个按钮就可以指挥飞机打坦克或是坦克打飞机，比过家家还有意思多了。

后来，表哥一家搬到很远的地方去了。三年没回来过。

直到那个寒假的一天我一进门，那个高高大大的男孩一把拉着我说：“走玩去。”我问：“上哪？”

“玩游戏机去呀。”

“你都多大了，还玩游戏机？”

“哪条法律规定大人不能玩游戏机呀？”

于是我就去了。

三年没去了，如今的游戏室变样了。宽敞了许多，也明亮的许多。只是闲置的机台前依旧有一些个五颜六色头发，希奇古怪饰物，歪七歪八吊着烟的人。依旧感觉到周围的目光在我身上聚焦，还有口哨声。我有些不自在，于是将目光投向屏幕，谁知竟惊得收不回目光来：冰天雪地的荒原，点缀着一排小屋，屋前，一个银装素裹的少女宛如雪的精灵，一招一式一举一动都仿佛有着风的韵律，那不是一个游戏画面，而是我心中压抑了许久的儿时的梦幻！没好久没有这样被打动了，好久。

机台前那个男孩没有染发——后脑勺甚至还有些乱，戴一付金边眼镜，斯斯文文的。我又注意到他的手，白皙而修长，这双手去弹钢琴多好！

于是我一直看着他玩，呆呆的，直到表哥拍了我一下：“丫头，看傻了？该走了。”

第二天，表哥走了。我不知为什么，一个人走进了电游室，第一次。

第三天，第四天……

他这几天好象也是天天来，但每次都不会超过一个小时。他几乎从不主动找人对战，可那些向他挑战的人似乎从没赢过。有时候，那些人输的恼火了，会骂些脏话，他却并不在意，只是意味深长的笑笑。

大约第5天吧，我终于鼓起勇气上去说：“你能教我玩游戏机吗？”

他先是在些惊讶的看了我一眼，然后腼腆的点了点头——想不到他的脸比我的更红。先是拳打脚踢，然后是简单的招数，再后来了连续技，我想我有些笨，要他手把手的教我，当他的手触到我的手的一刹那，我仿佛能听见他的心跳，还有我的。但他似乎只专注与摇杆和屏目，不然他为什么没有看到两片霞飞上了我的脸颊？

7天后，我可以和他比划比划了。他瞪大了眼睛看着我说：“你是我见过的最聪明的女孩子。”我灿然一笑，心里说：“你可知道我每天晚上都有来练习吗？”

父母对我每天回去的很晚先是有些担心，当他们知道我是去玩游戏机后，妈妈说：“这丫头疯了。”

倒是爸爸开通：“我们丫头已经是大学生了，爱干什么随她吧。”

那是一个阴云密布的日子，我正要出门，妈妈说要下雪了就别出去了，我说我就回来。刚出楼梯口，果然下雪了，我没有回去拿伞。当我走到游戏室门口的时候，雪已经落得纷纷扬扬，他径直迎了上来，伸手为我震落棉衣上的雪花，有些嗔怪的说：“也不打伞来，你不冷吗？”

我看了他一眼，心里说：“我不冷，我很暖和。”

他拉开胸前的拉链，拿出一本光碟，说：“这是一个日本朋友送给我的，我转送给你把，你的水平很快就会超过我的。”然后又说：“今天冷，就别在外面玩了，我送你回去吧。”

我和他并肩走在他的伞下，伞很小，是对于两个人说的。对我一个人够大了——他将几乎整个伞驻留在我头上，而将自己的半个身子留在雪中。

到了我家楼下，我说上去坐坐吧，他说不了我还有事。

那天晚上，我一夜没睡，看了一晚上雪，想了一晚上雪。

第二天，我起的比任何一个早晨都早，穿上了那套新买的银装，还扎了条莉姆露露那样的头巾出了门。

我想，我该买什么送给他呢？

却不期在本市最繁华的街头看见了他——和一个女孩并肩站着，很近的。他们面前搁着一块纸牌，于是我走了过去，我想看看纸牌上究竟写着什么？

昨晚的雪一夜未停。全城的街道都铺上白色的地毯，像婚礼的裙矩，于是纸牌上两个黑字就分外显眼：家教。

而他和她的手，是紧紧的牵着的。

于是我什么也没买就回了家。把他送我的那张碟塞进电脑，选了莉姆露露大玩一阵。键盘和摇杆就是不一样，触的手有些疼。

还有一些亮晶晶的泪水落在键盘上。

后来，我再也没有去过游戏室。

●电软的一片天,是世嘉的一片天,想替索尼说句话,却不敢发言——今天我豁出去了!——世嘉是你们的青春偶像,那索尼就是我的梦中情人!还想咋的!!(江西省抚州市人民武装部 赖勇)/天语你好。勇敢地承认派系,是每一位热血玩家投身于游戏的必经之路。至少,我们要做到手中无派,心中有派。(?!)
●无论索尼怎么样,我都支持它。自从有了PS,我从来不碰世嘉的任何东西。莎木——我吐!!!(成都昭忠祠 张佳)/天语:你好。

36计与援护

99问世一年半了,援护之后能接超杀甚至一击必杀已经不是新鲜事了,但是对手不是靶子,不会让你的援护每发必中。所以,我要谈的不是在援护之后能够连什么,而是怎么呼援护的问题。

一、借刀杀人 表演者:红丸(香橙)

红丸是99中唯一能在防御中呼援护的角色,这一能力的作用十分微妙。

当对手前跳出招,即将击中红丸时,马上后拉摇杆+BC,红丸会做出防御动作,而对手会因为与香橙相撞而浮空,后就可跳起一超重,在近距离甚至可以用雷光拳追击。



→打从一开始,SNK的游戏思路就与CAPCOM不相同。

二、抛砖引玉 表演者:拉尔夫(香橙)

拉尔夫也是个与众不同角色,他呼援护的收招动作极快(比全勋那个流氓还是要慢的)。

当面对红丸,香绯等跳的高的角色时,可在对手跳踢击中自己的同时的呼援护,虽然会挨一脚,但对手也会被香橙撞浮空,于是可用超重补上一脚。

虽然去血不是很多,但可以破坏对手的攻击节奏,把战斗的主动权掌握在自己手中。

三、趁火打劫 表演者:全勋,香绯(莉安娜)

自己在版边。对手前跳踢空时,一般会下意识防御,此时呼莉安娜,对手会因为防御破直而无法改变目前的离御状态,是蹲防的可用上,中段技,是站防的可下段技,结果都是对打浮空。

全勋可用空中特殊技踩6hits,或在2hits时连一超杀。

附:99最难连续技之一,对手蹲防,香绯逆向跳B+蹲A2+站A+超杀。(我不会,看别人玩的。)

四、声东击西 表演者:全勋(克拉克,由莉)

对手接近版边。此时全勋大跳,落点不易判断,对手可能会下意识出招。若全勋落到对手身后,并于落地同时呼援护,援护会从版边出来痛扁对手。

五、美人计 表演者:任意角色(真吾)

在中距离时呼真吾,并在真吾出现前前冲,没经验的对手会想:送上门来的不打白不打而出招,这下的结果……不用我细说了。

六、笑里藏刀 表演者:任意角色

在挑拨时呼援护。

36计,博大精深,广泛应用于政治,军事,经济等各个领域,小子结合游戏,献丑。

(柳依)

天师:

我是一位贵刊的铁杆读者,今年3月份格斗天书栏目中"KOF2000连续技"的作者天津"夏尔米"写的连续技,与本期电软第65页上的定价23元的"格斗之王2000"(电脑增刊)上的连续技,几乎一模一样,最后再加上一句"这可全是我的心血呀"。我真想问他:"你的脸皮是不是太厚"。(天语:天津KOF顶级高手奇多无比,怎知他一定是抄的?这正说明他水平高啊!)

其实连续技好看固然重要,更重要的是要实用,真真的高手决战,不会使用诸如NEO.GEO之类的援呼,笔者自认为实战经验还可以,在此附上几招自创连续技。

■红丸:近版边:跳逆向D(此时己方在版边)·↓B×3·轻超级稻踢·S塞斯(对于第一次空浮),前冲至对手身后DSHit-MAX雷光拳

■草雉京:己方版边,对手跳跃攻击己方重砾铁或己方解投或己方吹飞攻击·S塞斯·近C·重独乐居·SHit·百八拾贰式。

版边:跳C·立C·重七十五式改(2Hit)·S塞斯·轻砾铁·荒咬·C·荒咬·SHit·轻砾铁·百八拾贰式

■坂崎琢磨:近版边:跳逆向D·Ax3·↓B·↓A·→A(打DOwn对手)·↘B·S塞斯→A·↘B·SHit→A·↘B

■全勋:己方版边己方解投或己方吹飞攻击·S塞斯·近立C·跳CD·SHit·原地大跳流泷蹴10次·CD(不在版边笔者最多点了10Hit流泷蹴) 东南大学917信箱,210096,论武者

拳皇究极战法2000(江苏无锡无名氏)

●第一话 进攻篇(击溃对手的防御吧?)

研究人物:八神庵

拍搭:包 卓间 坂崎良

口决:以快为主,以乱为基,快要快得无暇思考,乱须乱得目不暇接,攻势不能停直至击溃对手的防御,八个字:死缠烂打,欲罢不能

要求:要使得身后传出一片赞扬声,佩服声,激动人心之声才算成功

第一招:左右为难(让他分不清方向吧!)角色一开始以左方为准备

①(对手防御中)跳跃A,(向前跑一步)↓B,低跳百合折+拍搭,←AB,A,屑风

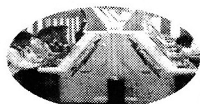
讲解:跳跃A防御后,对手因为顾忌的下一步攻势,仍会防守(向前跑一步)是为了与对手做贴身战准备,这一动作对手绝对没有想到,所以非常安全。↓B,一方面是攻击对手下段,并且让对手继续处在防御状态,(此时,对手心理已认定你是高手,更加不敢轻易出手,而且有一丝紧张了)。另一方面,为下一步低跳百合折做准备。低跳百合折+拍搭,此时,大多数对手已经被这招击中,被击溃了。只有少数高手仍能防御住,但是没关系,因为拍搭的缘故,对手更加注意防御了,此时,高潮到了,立即←AB闪到对手身后,让对手处在中间,看他怎么办,为防止对手紧急回避,A、不让他动弹,紧接着屑风。此时拍搭的飞行道具也到达了,对手因为没心理准备,只有本能的跳(结果吃波)B、闪(结果吃屑风),仍是防御(因为屑风解除了对手的防御姿态,所以仍是吃波)。

②(对手防御中)跳跃C,低跳百合折+拍搭,低跳百合折,↓B、B(波攻击),低跳百合折,(向前跑一步)↓B,低跳百合折+拍搭,低跳百合折,C+D轰斧阴,死神



这一招堪称经典,重量级美观华丽招式。没有几年火候是很难发出的。此招内在含意与上招雷同,只是更快、更乱、更繁、更令对手头痛。不到万不得以笔者也不多用,视为禁招。

玩正版的玩家,永远是最快乐的●这是自从我有DC后的最大感概。(人大附中 李源) ●"严禁买世嘉的主机"未必是真心话吧?(大连大学 骄翔)/天:真心的!!
●现在家里游戏全部报废,只上线玩"梦幻之星网络版"。为此斥资RMB530。支持正版,义不容辞。此游戏只有上线玩才能领略SONIC TEAM的良苦用心,我知道这个游戏也是白投,毕竟大陆能上线玩的没有多少。(沈阳二中 刘亮) ●索尼多娇,世嘉折腰?(皖涡阳县 黄山)



●如梦如幻，如痴如醉——一个世嘉迷的自白。(北京东城区胡家园 程石)
●DC已死，索尼当立。岁在辛巳，天下大吉。(天津河东津塘路 王紫寅)
●因为樱大战3而买限定DC。因舍不得用限定DC，所以我干脆又买了台日版DC。(北京宣武区 朱楠)

天师：本人很喜欢彩京，尤喜《武装飞鸟Ⅱ》，并为此购入DC一台，放眼全国，恐怕因此理由而购DC者，仅此一家吧！只是本人技术一般，最好的《1945 Ⅱ》仅2-4，(说是2-4也勉强，那次与2-3 BOSS同归于尽了)，而且分数难度实难启齿。可叹本人为寻访彩京高手，走遍武汉市不下50家游戏室，竟从未看过甚至听说过任何一位能将彩京任一游戏二周目全翻之人。为此请天师将本人通信地址公布于众，诚邀武汉高手前来指点一二，终生受用无穷。天师前来最好。通信地址：武汉市江岸区黄孝河路残疾人联合会张农收，430015。(天语：我乃顶级，怎能教你！？)

A PSIKYO FAN 歪批彩京

蓄力枪、二周目，从200分至2000分的奖励……看到这儿，街机迷大概已经知道是哪家公司的特色了吧？玩过彩京的作品，再看别的STG，真有"曾经沧海难为水，除却巫山不是云"的感觉。这种感觉令我心中有话，不吐不快。本人并非高手，水平只能算中等，最好的《1945 Ⅱ》也才2-4。但是我觉得像我这样的人评论彩京才有意义。水平太高者自然是彩京的忠实拥蛋(趸)，水平太次者则无法领略彩京的奥妙之处。

第一次见到"彩京"二字是在《战国ACE》中，那时候人人都把它叫《彩京》。当时没怎么玩，只觉得像是"多国战机日本版"。后来《1945》已有小成，再去玩就感到速度感差，(贬损天师的得意之作，不会被砍死吧？)，《武装飞鸟》也有此感觉。所以尽管敌方火力不强，躲起来却十分狼狈。《1945》之后，彩京终成"航空霸业"。

玩龄稍长的人一定知道当年STG何其之多，为何彩京能独步江湖？我认为除了STG特有的刺激感外，原因有三：

一是出色的角色设计。就人物形象而言，第一非SS版《战国之刃》莫属。人物配音尤具迫力，翔丸的那句"问答无用！"给人印象极深。就各机实力而言首推《1945》，六架飞机各有优缺点，打法更是各不相同，在此就不再阐述。这恐怕也是它名动天下的重要原因吧！

二是对"度"的把握。敌方火力由弱到强，紧张感也逐步上升，到关尾BOSS处刚可以把人的状态调整到最高。妙在每关长度恰到好处，使玩家又不会由于太过紧张而崩溃。本人玩其他公司的STG时，就很难做到至始至终集中精力。难度设定也适当。初学者只要不忘放保险，过三四关并非不可能。中级者可翻一周目，上级者更可挑战两周目。任何水平的人均可得到满足。

三是彩京的作品具有极高的表演性，完全可称为"射击美学"这是最重要的一点。每每看到高手在枪林弹雨中纵横捭阖，观者无不惊叹，这对一个街机仔来说，无疑是最高的荣誉。用"下雨"来形容彩京中敌方的火力毫不过分，但每个地方都一定可以躲过去，不少地方需要极巧妙的方法。本人第一次见到《1945 Ⅱ》第六关BOSS前那个要定位的地方时，只见子弹如潮水般涌来，却都擦身而过，不禁想起了《圣经》中摩西分开红海的情景。还有《武装飞鸟Ⅱ》中在第四关BOSS水银泄地般的子弹中躲闪，给我的感觉就好像在瀑布中乘小舟逆流而上一样，这种感觉很难以文字表达清楚，就算是在彩京其它的作品中也很难找到。彩京，使STG由技术变为艺术！

彩京是一个积极进取的公司，这从它创作的游戏中也可以看出来。最明显的是蓄力的设定变化，我以为《1999》中是最体贴的。画风方面，充满日本风味的《战国》系列，卡通风格十足的《武装飞鸟》系列及厚重世界观的《1945》系列均很不错。在《1999》中，画面与《多国战机》系列很像，但玩起来极像《武装飞鸟Ⅱ》。最新的《1945 PLUS》中，风格发生了极大的变化：敌方火力虽仍是铺天盖地，但速度奇慢，令人不知所措。不知以后的作品是否仍是如此。若果真如此，那可太不幸了。

话到这儿也该完了，可惊闻SNK即将下课，不禁感慨万千：一是《合金弹头》竟成绝响，日后STG日子越发难过了；二是彩京这样一家靠STG撑腰的小公司居然至今不倒，钦佩之情不禁如滔滔江水连绵不绝，又有如……(天语你文笔也倒罢了。改日传你)



天师：你好！

一年多没再去信，还记得我吗？当初头一个寄《灵魂能力》的家伙。

其实我并不是特喜欢《灵魂能力》，个人觉得绝对不值满分，《VF3》才是极品，也是我的最爱。这游戏我玩了近2年，但基本上属于闭门造车。天津情况你也清楚，想见这游戏都难，更别提找高手招呼几局(也许是我尚不知那里有)。

去年十月去北京时，终于找到了阜成门万通店，当时感觉"可找着组织了"。大战一场下来，有2个人我始终胜不了(有一个海神十分厉害，我想可能是你提过的)。这也是情理之中，人家好多打法我都没见过。

返津之后，加紧研究新学的东西，不想年底DC竟坏了，至今仍在"海达"供李忠研究。看来要想雪耻，尚需时日。

总结教训，并非功夫下得不够，实在是因为眼界太窄。没有好环境实战。加上我找不着相关资料(招表除外)导致对战法变化所知不足所以写信给你，提出了不情之请，《VF4》推出之后，能否于百忙之中帮我留意一下相关资料(主要是系统和实战方面)。这种小事，本不敢烦劳大驾，无奈我消息太过闭塞，搞不好又要重蹈复辙，这才厚着脸皮张回口，还望天师能够体谅。介时若能达成，就请告之如何联系，若不方便，也不必费心，作罢就是。

提到《VF4》，真是令人振奋，否则我真不知该如何摆脱"1.31"事件的打击。那段演示虽拍摄效果不好，仍令我瞠结舌。系统好象有些改动，但相信大师仍能上一个台阶。

不知龙哥是否记得约一年前在"热线"中刊出的湖南衡阳肖琛等"土星人"的来信，我当时感于他们的执着，就将他们买不到的碟寄了一些去，于是便与肖琛结为笔友，通信至今，肖兄弟命多坎坷，两度高考落榜(去年竟是因为将答案次序填错痛失60余分)时下还在复读，准备今年再战，一起祝他好运吧！

去年某杂志举办"cosplay"大赛，当时一时无聊，但"掺和"了一把，不想竟无疾而终，看来国人还玩不转这"勾当"。前日无意翻出这几张照片，便随信寄去，烦劳转交S.P兄。以悉听调用。

好了，就罗嗦到这吧，祝工作顺利，刊物越办越好！同祝世嘉渡过难关，我会一直支持她的。

天语：VR战士是最强的格斗游戏，实乃公理。京沪的高手确实特别多。VR4只要有情报我们就会介绍。菜鸟通今后要大力刊登各种格斗。你的天草超震撼，我刚拿出即被S·P抢走。必会刊登于彩页，你应放心。

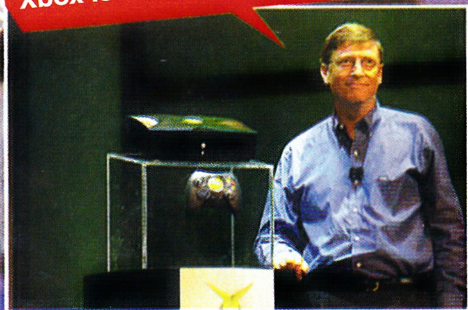
你来信不写具体地址，我查起来很麻烦(去钢管公司找你？)，S·P也直催。拜托你再来信给我或怎么联系都好，我一定给你以日本原装VR攻略，中级部分你应好好研究(虽并非多么多么具体，但总比出招强些，各种步法及高级技巧都有讲解)。我是没研究透，也没功夫练。想不到天津也有如此酷爱VR玩家，天某自当鼎力相助。感你心存仁义，今后VF4的原装攻略同样包在我身上(可是天津怎会有VR4？)。如果有，我们可再联系。

●莎木Ⅱ我必买正版，因为我觉得我太对不起世嘉了！(北京西城 马彧超)/天：早一天将正版意识付诸实践，早一天受益。

●VR战士4：如果这个游戏只移植给PS2，那我就攒钱去买街机(真的！)。(北京西直门外高梁桥斜街 陆明)/天语严禁买街机。

特别报导 SPECIAL

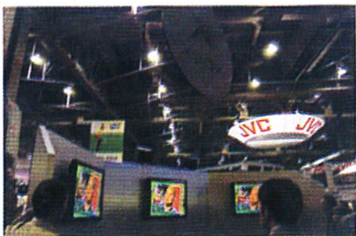
2001年1月6日 Xbox 轰轰烈烈登场！


↑这就是Xbox的造型，以黑色为基调的用色非常时髦。

美国微软（Mircrosoft）于当地时间1月6日上午8点30分在拉斯维加斯举办了一场家用游戏机与电子技术的综合展示会，名为**"2001 International CES"**。这场可归类为"世界级"的CES（Consumer Electronics Show）综合展览从7年前开始，便已经将家用游戏主机纳入会场内的一大展示重点，有些电子产品甚至选择这个展览会作为初次发表的舞台。当年选择了"扩大展示规模"而从CES展览中独立出来的"Electronic Entertainment"也已经成为现在大家熟知的E3展（Electronic Entertainment Expo）。在这次CES展中最受人瞩目的莫过于微软董事长比尔·盖茨在开场白中公开了预定今年秋季发售的家用主机Xbox本体的造型。在此为您介绍盖茨演讲的中心焦点（也是大家眼中的焦点）——Xbox。

XBOX 设计理念的"X"配置在主机上部

比尔·盖茨"2001 International CES"开场演讲主旨就是"Xbox大公开"！演讲从一开始就揭开设置在舞台上的布幕，出现在那儿的是以黑色为基调的Xbox主机本体以及其手柄。



→展示大厅内的微软机位上只有以录像带影像介绍Xbox的情报而已。主机很遗憾地并没有做展示。

万众瞩目之下，录像带影像及展示画面上介绍了4款开发中的Xbox游戏。至于大家所关心的发售时间，只提到按照以往所公布的"预定在今年秋季"，包括发售价格的所有详情仍未公开发表。在展示大厅内的微软摊位上也只有公开影像，并没有将Xbox主机展示出来。

XBOX 试作出100种样本之后所产生的手柄是？

前面说过，这次Xbox的主机外型展示是由微软董事长兼CSA（Cheif Software Architect）会长比尔·盖茨亲自主持的。大约将近2个小时的演讲大概占了这次展览时间的四分之一以上，原本10点就会结束的演讲，最后到了10点30分才在大家面前公开了主机样品。这部Xbox的样品从一开始就放置在会场中央，并且以布幔覆盖着，而现场观众所等的就是布幔掀起的那一刻。


↑演讲会限制入场的人数是先到的7000人。在会场前有许多无法入场的人，与展会工作人员发生冲突。



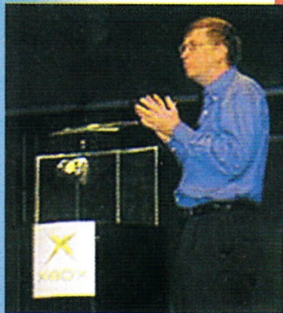
→针对Xbox进行说明的微软比尔·盖茨董事长。

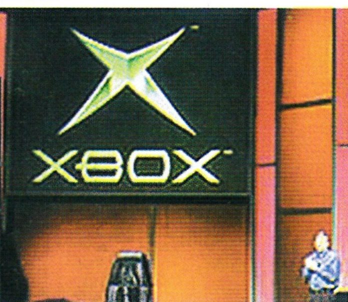




←Xbox是否会真如他所说的为游戏市场带来革新呢?

↓→比尔·盖茨在介绍连同PDA相关在内的各种家用制品后，便掀开盖舞台上桌子的黑布，在那儿出现黑色的Xbox本体。







→在这场基调演讲中，除了播放开发中Xbox的游戏展示影像外，之后颇有人气的摔角手上台表演，会场呈现大盛况！

舞台上的主角比尔·盖茨指出“将家庭内所有的电气制品全部连上电脑”，意图将游戏机和笔记本电脑、数码相机、PDA等也和电脑融合。当中微软的最新事业就是数码电视的开发，接下来似乎打算引发“游戏机革命”的样子。

在主机样品前，盖茨突然说他曾经在某个会议上无心插柳地说了句“这样一来好象也没什么好玩的游戏机了”，然后不知道是谁说了句“这样的话那就咱们自己来做一台好了”，于是Xbox的开发便开始了……难道是这位富豪在说笑话（？）。

“家庭中的数码技术，如果没有游戏机的话，那就什么都不用说了”以此为前提，比尔·盖茨慢慢地走近了盖有布幔的谜之物体旁。就这样，预计要在美国超过4000万顾客群



↑这就是演讲开始时准备在会场上正式公开的Xbox主机，其实仔细看的话可以由布幔上的“X”形状推断出来。



↑演讲一开始就在舞台约中央的位置放了大致可以猜出内容物的东西。布幕一掀开Xbox即现身！

中销售的Xbox主机外型呈现在大家的面前。原本有规定“在开始演讲后的60秒內才能使用闪光灯拍照”，不过在布幔掀开的那一刻，闪光灯却交错的闪起，而比尔·盖茨的笑容更让人感觉到他的自信。

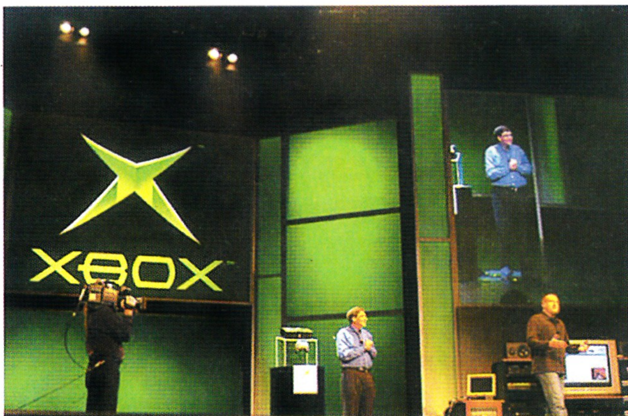
演讲中比尔·盖茨特别说道“在全美国有青少年的家庭中，10戸中就有8戸有游戏机，这个商业市场足以和电影产业匹敌。若提到“硬件、软件有什么革命性的变化”的话，那就非家用游戏机业界莫属了”。进而说道“我对开发小组指示要追求家用游戏机真正的革新，这个小组便与许多的玩家及游戏开发者讨论，从而诞生了Xbox。这台新硬件的诞生倾注了微软的努力”。



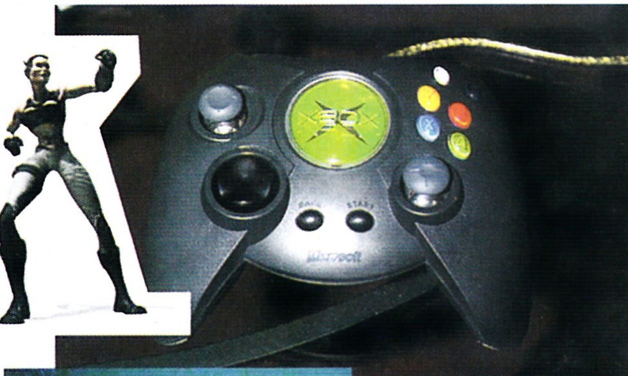
↑这次公开的主机是预定在今年秋季出货用的最终造型。之前公开的试制机之设计理念只剩一个大大的“X”留在本体上部。

接着比尔·盖茨在说明各机能时“设计的理念是：将会和玩家共同度过许多的愉快时间。若是“玩以前玩过的游戏”的话，Xbox会把相关资料记录下来因此没有再次读取的必要”、“除了最终阶段（发售前）会追加的几个最优秀的芯片之外，这就是最终版Xbox”！会场顿时响起感叹声和雷鸣般的掌声。

至于Xbox的硬件规格部分，因为也已经公布了一些情报，所以中央处理器（CPU）的速度以及多边形处理速度在这次发表会就不是特别強调的重点。当然比尔·盖茨也不忘赞扬提供关键技术的nVidia公司。而比尔·盖茨介绍的有：游戏主要供给媒体的“DVD光盘”的托盘位置以及电源键的位置，可接手柄的插槽数以及主机上方最明显的“X”符号的设计。另外，从游戏光盘放进光盘托盘到启动游戏的时间只要8秒钟。



↑会场中央的Xbox展示机只做静态展出，相关的游戏画面仍然是以影像播放来对外展示。

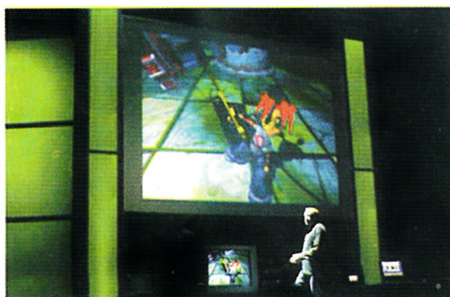

↑经过100种以上试作设计所产生的手柄，左右类比控制键位置并不是对称的，机能似乎也有所不同。

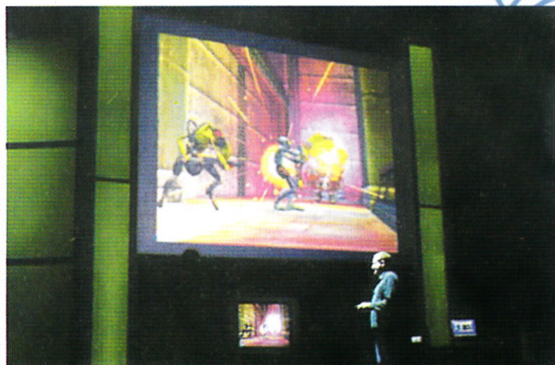

←在Xbox主机中央有退置键、4个USB的手柄插槽、对应HDTV等也一一明朗。这个与实物一般大小的模型虽然是最终决定的造型，不过内部的CPU、nVIDIA的技术据说在最终阶段仍然会采用最新的配置。

另外关于手柄方面，微软宣称“为了能让曾经使用过微软所推出的电脑游戏用手柄的使用者”能够有亲切感，特别强调手柄的设计过程总共试制了超过100种以上的试制品。除了2个类比式控制键之外，还有一个八方向的数码式控制键。而所有的按键都是感压式的按键，可以依据加诸按键上的力道来作类比输入。对应媒体（DVD）是由前置式托盘插入，前面可以看到4个手柄插槽。

XBOX —— Microsoft
公开了4款开发中的游戏，实际有画面展示的只有2款

至于最引人注目的游戏介绍方面，一开始公开的影像是正在开发“托尼专业滑板2X（Tony Hawk's Pro Skater 2X）”的ACTIVISION公司开发人员的访谈，但并没有公开Xbox版的游戏画面。实际公开


←另一款名为“玛莉丝大冒险”的游戏也在会场上首度做公开。


→互动式展示画面实际在舞台上公开的游戏有2款，这是其中一款「Oddworld」。

了游戏展示画面的只有使用美国大人气角色“阿比（ABE）”的“Oddworld”以及AGRONAUT公司的“玛莉丝大冒险（Malice）”两款游戏。在日本和中国，阿比虽然没有什么名气，但是在美国可是相当于任天堂的马里奥（Mario）或者是SEGA索尼克（SONIC）般的地位。“培养属于自己主机的代表性角色”也是微软战略中的一环。

展示画面上同时出现许多阿比做出不同的动感表情，这


←通过录像带画面传来的是开发人员（「托尼专业滑板2X」）的传言，并没有游戏画面展出。

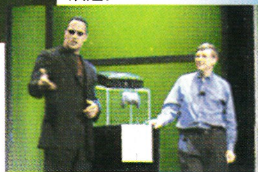
是特别强调Xbox即时运算效能的手法之一。另外一款被认为是重要游戏而登上舞台宣传的是美式摔角WWF的顶尖摔角手“洛克（THE ROCK）”在舞台上做出了“我和盖茨都是世界上的No.1！所以交给我们就搞定了”这样相当嚣张的发言，作为THQ公司所开发的Xbox版“WWF摔角（WWF RAW Is War）”的背景。在运动类游戏屡创佳绩的北美市场，做为与主机同时发售的游戏，当然也会给予玩家相当大的期待感。虽然洛克的登场让会场一阵欢腾，但是游戏画面并没有展出倒是令人觉得相当遗憾的一点。

进而Xbox的发售日则是与之前所公布的一样在今年秋天，这次的发表会亦没有提及主机价格。

微软会长比尔·盖茨最后的发言**“Xbox Is Broadband Gaming Device（Xbox是宽带的娱乐设备）”**彩饰了21世纪游戏业界史的第一页！


↑为Xbox准备的内容之一！首先取代“WWF Raw Is War”这款游戏登上舞台的就是WWF的首席摔角名手“洛克”。从客席后方登场，在众人的欢呼中登上舞台的他交杂许多笑话向到场记者介绍开发中的WWF摔角游戏。

↓洛克亲临现场介绍Xbox的性能，看来他真的很受欢迎。



这就是微软 Xbox

身为新主机的Xbox具备鲜明的影像机能，玩家可以体验到比现在任何主机更优越、处理速度更快的游戏。Xbox可进行每秒约12500万个多边形的处理，处理速度是SONY的PS2影像性能的2倍。

这两台主机最大的不同点大概就在于Xbox所搭载的8GB超大容量硬盘吧？

CONTROLLER TOP

在Xbox手柄上部有2个资料记录用的外部记忆卡插槽。两侧手柄的部分可以看到扳机式的按键，这些都与SEGA的DC主机非常类似。手柄的尺寸有点大，中央的Xbox标志只是个装饰，不是轨迹球的样子？



Xbox的详细规格 Basic Spec of Xbox

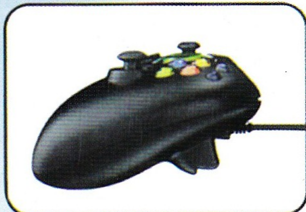
中央处理器（CPU）	以Intel的PentiumⅢ（主频：600MHk）为蓝图 改造成X-box专用的特制规格（733MHz）
图像处理芯片	nVidia公司的“GeForce 256”的2~3代后继型为蓝图的X芯片 （主频：250MHz）
内存	64MB SDRAM 记忆体带宽：每秒6.4GB
多边形表示能力	最大：12500万个多边形／秒 全特效使用时：4150万个多边形／秒
材质压缩比	6:1
全画面反锯齿机能	有
声音	256声道 也支持3D Audio机能
硬盘	标准配置（8 GB）
媒体	5倍速DVD-ROM 支持DVD-VIDEO播放机能（必须要遥控器）
输出输入	手柄连接端子×4 扩展连接端子（相当于USB1.1） 8 MB记忆卡
网络	标准配置10/100Mbps通信频宽
操作系统（OS）	改造Windows 2000内核，API虽采用DirectX8但和PC没有互换性
备注	价格未定，但据说是300美元左右。预定今年秋天发售

※图片为仿造原尺寸大的模型机，与实际发售的主机本体会有所差异。

CONTROLLER

Xbox的标准手柄上，连同看似类比控制键的东西在内，像是方向键（8方向）的东西有3个。此外，在用颜色区别的一般按键外还配置了许多按键。而在手柄中央还打上“Xbox”标志的绿色圆……看起来像甲虫（笑）的这个标准手柄上聚集了容易拿和适当重量等在电脑周边上培养出来的技术。这支手柄的详情仍未定，不过据说这个标准手柄在日本（亚洲地区）发售的规格有可能变更？







L-side or TOP

Xbox上面。从这方向看的话“X”的造型更加明显。顶端并非水平，中央处微微突起。具备AV机器般外型的黑色机身给人高档的感觉。前面中央的按键附近及侧面有凹凸交错的狭缝，从正上方看的话“X”便会完整浮现。“X”字的中央有代表色的绿色圆，带着象征新世纪的未来气氛。









↑接上手柄之后，呈现出超高贵感的Xbox。

FRONT

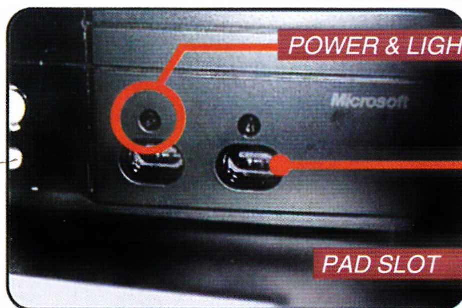
Xbox正面。位于中央的2个键是上为托盘的开关、下为电源开关。其两侧各有两个，共四个手柄插槽。插槽上被当成电源指示灯的圆形界面是以USB端子为基准，不过插座的形状是独特的规格。据说这是考虑到主机的容易合作度及安全性而设计的。

DISC TRAY & SYMBOL　前置式DVD托盘



POWER & EJECT BUTTON　电源开关&托盘退出键

POWER & LIGHT　电源指示灯



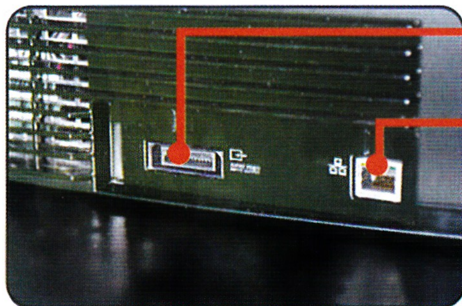
PAD SLOT　标准手柄插槽

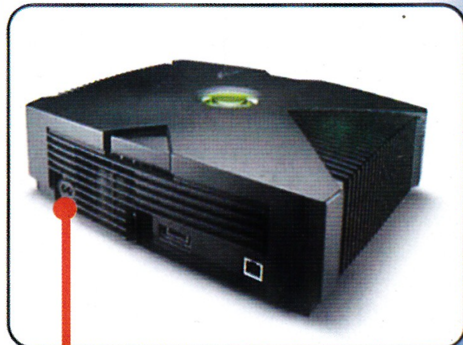
BACK

Xbox背面。搭载了很大的风扇。从电源的插座形状判断的话，电源应该是内置式的。在背面有2个插口。一个是AUDIO（声音）/VIDEO（影像）的复合式AV插口，另一个就是网络连接插口。没有搭载电脑上的IEEE-1394或USB插口，是极为简洁的结构。

AV OUT　AV端子插口

INTERNET SLOT　网络线插口





POWER IN　电源线插孔

XBOX 下页还有……硬件及软件的深入解说

Microsoft

距闪着银光的X型展示主机的“Xbox”发表后10个月。在今年秋天的发售日之前，展示用的Xbox黑色主机终于出现在我们面前。在接近新年时期就有新主机外形的发表。2001年，不！21世纪的游戏市场看来将会有大波动。

总之，Xbox像VCR般地放在电视上面也不会有不协调感的造型看来会吸引玩家以外的群体。今年内这台主机就会来到你的房间！

详细为您解说



Xbox主机本体及标准手柄 重点中的重点！

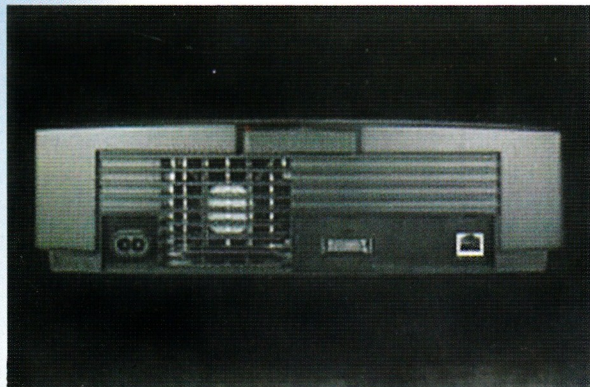
Xbox是台厉害的主机。虽然和以往的游戏机一样都是使用电视屏幕来游玩，不过不只如此而已。Xbox有4个手柄插槽、DVD播放功能、网络硬盘、100Mbps网络用连接端子……除此之外究竟还有什么样的功能以及为什么它会是一台适合你的房间的主机呢？这些在今年秋天应该就看得到答案了吧？

XBOX 一眼就看见"X"大字的机身 ●Microsoft

那么就来仔细看看Xbox的机身主体吧！下方就是将主机的前面及背面部分放大的图片。在前面中央部分，上面的键是前置式DVD托盘的退置键，下面的是电源开关。背面部分从左方看起依次是电源线插孔、AV端子插孔、网络连接端子。宽带网络是有线电视和企业专用网络等所使用的统一规格，可进行高速且大量的通信传输。Xbox将会采用宽带网络规格的网络系统。此外对应USB规格，因此也能连接各式各样的电脑周边设备。



↑Xbox的前面。有4个手柄插槽、DVD前置式托盘的退置键及电源开关。



←背面右下除了有AV端子外还有网络连接端子等等。



→从正上面看的话大「X」的文字呈现立体感。连同中央的绿色标志部分，是充满个性的造型。

在主机规格方面有些变动：主中央处理器（CPU）变成733 MHz、DVD驱动器升级成5倍速。不愧是最后才公开的游戏机，性能之高毋庸置疑。不过也有"Xbox是否会超越家用主机的界限，变成像电脑般高等级的机器"的声音出现，但是Xbox却没有设计独立的扩展端子等等，因此Xbox确确实实是一台家用"电视游戏主机"没错！在这样的硬件上能玩到怎样的软件呢？而引人注目的销售价格又是？敬请期待续报。

XBOX 手柄的详尽介绍 ●Microsoft

和主机同样以黑色为基调的Xbox标准手柄也在CES上初次公开。在此说明其规格。在中央标志的右下是类比控制键，左下是配置普通的八边方向键。此外这个方向键上方还有一个类比控制键，所以总共有3个摇杆式的控制键。手柄的右侧除了A键、B键、X键、Y键之外还有两个黑白键，背面部分有L、R键，这些全都是感压式的类比按键。



↑类比控制键是左上和右下的。左下是一般的方向键。在一片黑中特别显眼的是绿色标志，以及各种颜色的按键。手柄也是有非常独特的造型。

按键呈现椭圆形也是特征之一。当然也有开始（START）键和选择（SELECT）键，此外也內藏震动机能。另外，虽然从照片上看不到，但是背面部分附加2个记录资料用的插槽，看来这些也会有许多用法的样子。记忆媒体还未发表，规格颇令人关注。



→手柄从前面看的样子。是可以完全把握在手中的人体工学形状。

←在手柄线左下方是L键和R键。这些也都能做类比式的操作。

然而手柄的大小及重量也没有发表。等到发售后实际看到的样子似乎会比现有的手柄大了些，不过据说尺寸方面还未最后决定。或许届时在亚洲和北美发售的尺寸会不同也说不定（相当体贴东方人的考虑，因为西方人大多是大手大脚的）。

就目前所看到的，给人“现今各家主机手柄的机能及特点已经全部网罗”的感觉。性能上可说是无可挑剔的吧？真想早点实际触碰看看、确认操作感觉呀！

X BOX · Microsoft

3月的2001年春季东京电玩展也会有大展示？

在发售日和价格公开前先公开主机造型的Xbox。这次的展示似乎是经強调这并非电脑而是家用游戏机为目的。这样一来今后令人在意的就是发售日和价格的公开了。3月的春季东京电玩展、5月的美国E3大展等应该会有些许消息才是（因刊期问题，在此只能猜测。）。有效地利用大型活动提高发售机运的Xbox，看来今后定会是众人注目的焦点。

高完成度的 游戏画面 会场中大量公开！

如果你是游戏开发者的话，或许已经听说“可以更快速地开发更高等级的游戏”这点即将成真。而若是玩家的话，或许已经听说“可以享受到多边形更丰富及宽带网络更高等级的游戏”也将实现。

Oddworld

这款就是那红遍美国的动作游戏，以及曾在PS上发售过的“ABE大进击（ABE a GOGO）”的3D版本。也有新角色登场的样子？





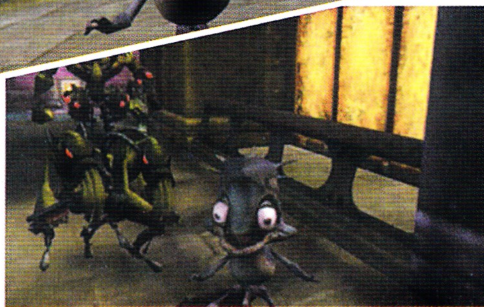


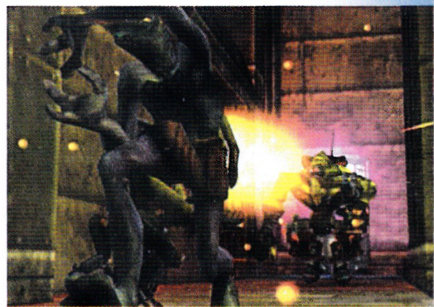






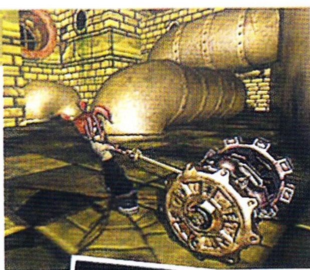
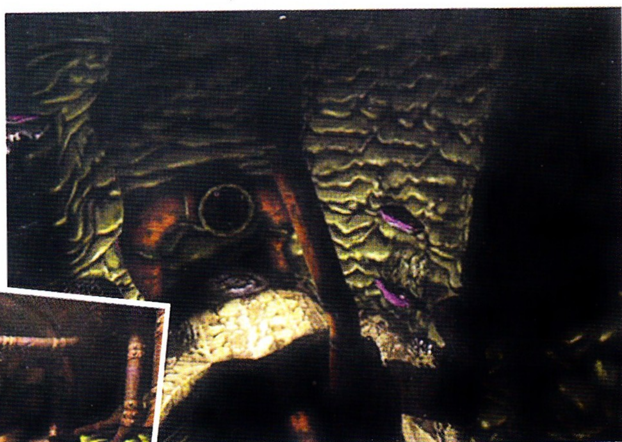
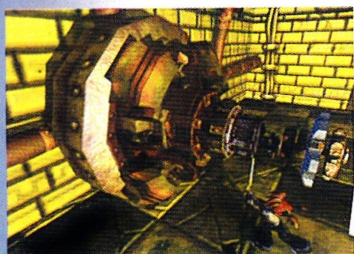
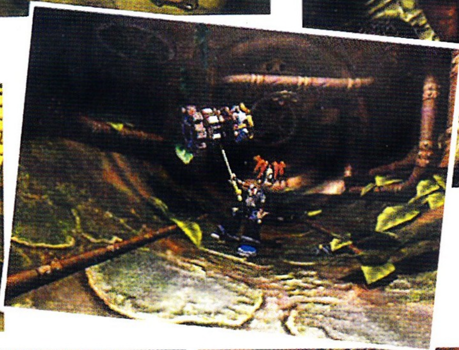
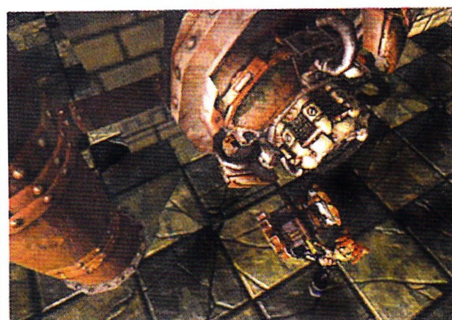
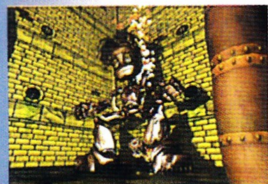
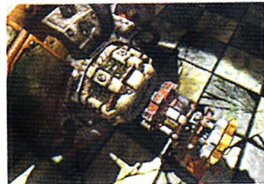
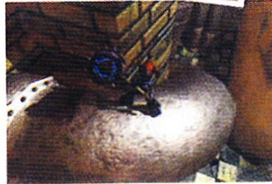
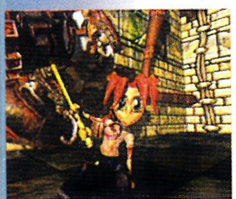
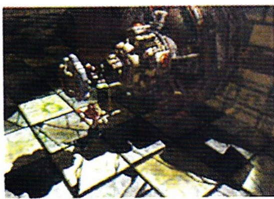
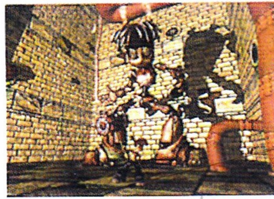






Malice

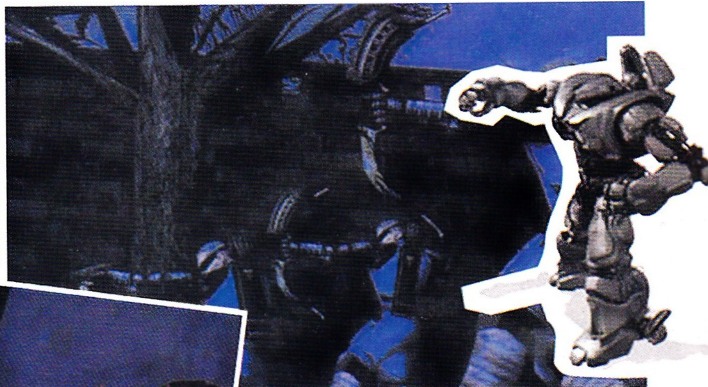
这是款以手持有机械机关的铁锤战斗的女孩为主角的新游戏。游戏中有挥舞铁锤、在关键处使用铁锤操作某物、击溃敌人等各式各样的动作。预计会与主机一同在今年秋天发售。

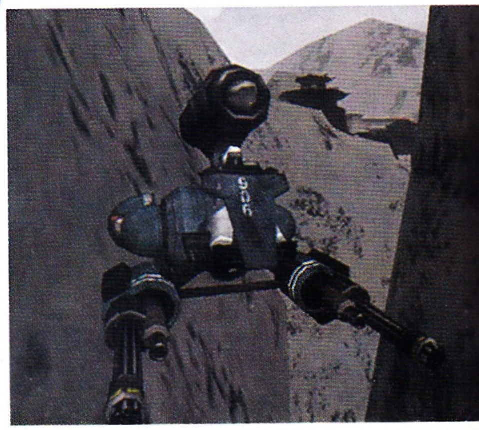


New Legends

游戏大厂Infinite Machine's公司为Xbox所开发的3D动作游戏，以古代中国为舞台，是影像的精致度、美丽度皆引人注目的新作品。



eRacer









预计将会推出PC及Xbox版本的本款竞速游戏，据说Xbox版会比PC版要来得精细好几倍（图片为PC版的画面）。今后期望其RAC、飞行STG等不同类型游戏的影像也能再次吸引玩家。



The Druid King

3D冒险游戏，可能会在明年（2002年）以后才会发售，详情不明。



JetSprint

不同于以往的水上竞速游戏。除了Xbox版之外，本作也预计会推出DC及PS2和街机版本。



Freelaner

描述在外太空中探险的射击兼冒险式游戏，同样也是详情不明的谜之游戏。



Republic

政治型的模拟游戏，开发工作由有名的Elixir Studios担当。



Yager

同样也是飞行射击型的游戏，开发小组成员都是德国人。

最新公开48款Xbox的对应游戏

目前由微软公开的48款Xbox的对应游戏（如下表）当中，在今年秋天预计会和主机同时发售的游戏高达12~15款之多。这些游戏当中不乏是在玩家间红透半边天的大作，而且绝大部分是早在电脑（PC）平台上赫赫有名的杀手级软件！

游戏名称	厂商
Tony Hawk's Pro Skater 2X（托尼专业滑板2X）	Activision
Internal Affairs	ATD
Salt Lake City 2002	ATD
1906: An Artic Odyssey	Black Cactus
Halo	Microsoft
Robin Hood: Defender of the Crown（侠盗罗宾汉）	Cinemaware
Title Defense	Climax
Stunt Driver	Climax
SRC	Criterion
X-Isle	Cytek
Engalus	Cytek
Brute Force	Digital Anvil
Dragon's Lair 3D	Dragonstone
The Sims（模拟城市）	Electronic Arts
Harry Potter（哈利波特）	Electronic Arts
Knockout Kings	Electronic Arts
Madden NFL 2002（美式足球2002）	Electronic Arts
SSX Snowboarding（SSX雪地滑板）	Electronic Arts
Tomb Raider（古墓丽影）	Eidos
Republic	Eidos
New Legends（新传奇）	THQ
VIP	Kalisto/Ubi Soft
Kessen 3（决战3）	KOEI
Tour de France（法国杯网球）	KONAMI
The Thing（突变第三型）	KONAMI
Crash Bandicoot X（疯狂小子X）	KONAMI
Metal Gear Solid X（合金装备X）	KONAMI
Silent Hill X（寂静岭X）	KONAMI
Jurassic Park X（侏罗纪公园X）	KONAMI
Black & White（善与恶）	Lionhead
Project Dragonfly	Lost Boy Games
Soldiers of Fortune（佣兵战场）	Majesco
Tyco R/C	Mattel
Armada 2	Metro 3D
F1 GP3（F1赛车GP3）	Microprose/Hasbro
Crimson Skies	Microsoft
MechWarrior X	Microsoft
Milice（玛莉丝冒险记）	Microsoft
Oddworld: Munch's Oddysee	Oddworld Inhabitants
Mutant Chronicles: Warzone Online	Paradox
Giants（巨兽岛）	Planet Moon
Picassio（毕加索）	Promethean Design
The Druid King	Sidhe Interactive
Half Life 2（半条命2）	Sierra
Tetris World（网球）	THQ
WWF Raw is War（WWF摔角）	THQ
New Legends 2	THQ
Warcaster	Tremor Entertainment
Villeneuve: Virtual Velocity	Ubi Soft
F1 World Grand Prix 2	Video System
Blade of Darkness 2（黑暗之心2）	未定
The Unholy Last Ninja: The Return The Devil Inside	未定

首都高 战争 零

PS2 | 厂商：元气　类型：RAC
媒体：DVD-ROM　发售日：2001年3月



一对一决胜负！





真正的“首都高”从“零”开始！

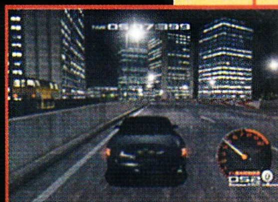
和敌车以“飙车”一对一决胜负的人气赛车游戏“首都高”系列最新作在PS2上登场了。本作采用了“飙车”时，只要让代表车手精神值的SP降到零就算胜利的独特系统。这次将要把全场180公里的首都高速公路完整重现，连距离感和高低差都和实际的没两样。此外，首都高上面所能看到的各种名胜也会完全在游戏中登场。PS2版甚至连以前没做过收费站都做出来了。这项要素不仅是好看而已，对飙车也有所影响哦！

● 东京铁塔



↑灯光照耀下美丽无比的东京铁塔，因为很高的关系远远就能看到了。

● 单轨电车



↑发现和高速路并列行驶的单轨电车！因为时间是深夜，所以行驶中的应该是工程用的车辆吧！？

● 翼桥



←从大黑埠头横跨到善岛的翼桥，在黑夜中展露优美的姿态，不愧是港都横滨的新标志。



● 百合鸥号



↑百合鸥号是行驶于台场全区的大众运输工具，从新桥站一直开到有明站。

● 收费站



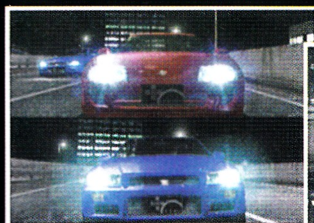
↑收费站就算不付钱也可以通过，顺利的话还可以趁机拉开与对手的距离。

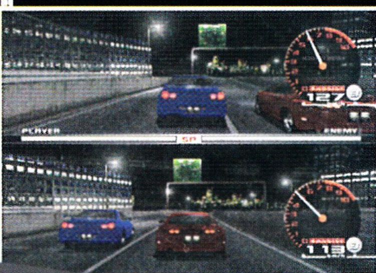
首都高速路的名胜完全再现！



CAR LINE UP

↑这次将收录的新车种一举大公开！轮胎可以从一百种类型中自由选择哦！





2P对战复活！

←用你精心改进的爱车和朋友以分屏来享受对战的乐趣吧！

效果性的演出！

在"首都高　零"当中充满了改进与"飙车"等许多爱车族爱不释手的要素，连行驶中可以鸣按喇叭等细节部分都交代到了。



→右图是行驶中点亮警示灯的情形。虽然这么做并没有实际影响，但是爱车族看了想必会很兴奋吧！

●台场



↑拥有许多约会胜地的台场，从远处就眺望得到的大型摩天轮全高115公尺，直径100公尺，直到去年为止一直都是世界第一高的摩天轮。

●飞机



↑通过羽田机场附近时，如果运气好的话就可以看到喷气式客机从空中飞过。而且本作连喷气式飞机的灯光都完全忠实再现哦！

RACE ANALYZE



←也有象这种方便确认自己驾驶情形的视点，最适合初学者的玩家用来纠正驾驶技术。

NORMAL



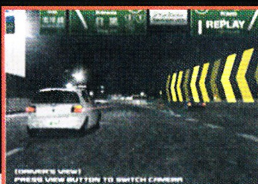
↑设置在各个位置的固定摄像机显示行驶中的美丽影像，看了不禁让人陶醉在其中。

有4个视点可供选择

本作在比赛结束后可以欣赏的重播画面，共有4种不同的视点可让玩家在播放中随时自由切换。选择RACE ANALYZE这个视点时，还会显示行驶中的方向盘、煞车、油门等的操控情形哦！

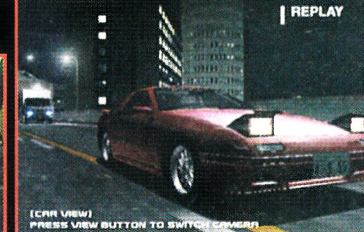
REPLAY

DRIVER'S VIEW



↑这是以驾驶者视点呈现的重播画面影像，虽然还是这个视点最有魄力。

CAR VIEW



↑从旁边用各式各样的角度来欣赏自己驾驶的爱车吧！

体验波澜壮阔的历史幻想冒险剧！

决战II
厂商：光荣
类型：历史战略模拟
发售日：2001年3月29日
PS2
http://www.gamecity.ne.jp/

决戦II KESSEN

拥有多样化要素的“决战2”，其中最引人注目的还是莫过于“剧情”以及“会战”两方面了吧。这一次就把焦点放在这两点上作通盘的介绍！

以简单的操作让你亲身体验指挥大军纵横疆场的乐趣！

给军团指示的指令有“集合”和“突入”两种。虽然感觉上十分简单，实际上却拥有意想不到的应用空间，让玩家可以轻松体会指挥军队作战的乐趣！



对于兵士所下达的指令相当简单，不过对武将的可就复杂多了。



当下达“集合”的命令后，分散在各地的士兵会朝一个指定点开始集合。而集合起来时会有“相互支援效果”的援助，可以使士兵们的能力提升。

“新·集群控制引擎”所产生的支援效果

“相互支援效果”是由此作所导入的新技术“新·群体控制引擎”所产生的效果。简单的说，就是在一定的范围之内有相互支援的效果。有了这个设计，“集合”与“突入”的重要性又更高了。



不过也不能光挤在一起哦，否则很容易被敌人的妖术或计谋给一网打尽。

大将单挑的系统也比前作来的更加进步！

在会战时最精彩的莫过于大将们的一对一单挑了吧，在这次如果武将本身的特技里有“单挑”这项技能的话，就可以进行武将间一对一单挑的作战行动。而被提出单挑战的要求时虽然可以拒绝，不过这会使自军的气力下降。要不要接受或进行一对一单挑的选择，最好还是慎重进行。



这就是武将的基本资料画面，在这里可以确认各武将所拥有的特技。



这时就可以考虑是否到进行一对一单挑的时机了。



单挑的画面就像这样，相当具有魄力的画面表现。



动画中的单挑（一骑讨）

在这次大量收录的CG动画中，一对一单挑的场面也有收录在其中的片段里。基本上是收录在系统解说的部分里，值得一看哦！



用CG动画表现效果果然不一样，更细致更真迫了了！



附言：光荣已宣布《决战III》会移师Xbox，但真会放弃PS2吗？还是多机种制霸……故事内容方面又会出现什么奇异的东东（WP所说的怪人怪事）？I代还是正统的日本战国；II代却异想天开地将“三国”来个历史性的颠覆，曹操、刘备为了争夺貂蝉水火不容、大打出手；III代会否到了宇宙外太空呢（星际争霸？）……

让战斗的层面更加宽广，变化多端的战场！

由于这次的关数是前作的三倍以上，因此战场的层面也变得更加多彩多姿。而随着战场的不同，可以使用的兵器、妖术，或是派遣的兵种也会有所变动，这个要素相信绝对可以满足玩家们的视觉享受与战略考虑的需求。

攻城战



攻城的一方以梯子登上城墙，或是由城门正面突破进入城中，以打倒敌人的大将为作战目标！相反的，守城的一方就是用一切手段阻止敌人入侵。

水上战

仔细考虑各战场的特征，指挥会战时才能掌握胜算。



所有的士兵都是以乘船的方式移动。当遭遇敌军时，就象画面这样，双方直接在船上的接驳处展开战斗。

以动感十足的CG动画来叙述故事的进行

再来要介绍的就是“决战2”这次最大的卖点之一——精美的CG动画。这里以连续的几个片段来介绍其中一段的剧情。这段剧情是叙述当刘备、关羽、张飞、孔明一行人经过竹林时，受到曹操手下的武将于禁率领着刺客前来袭击刘备一行人。理理、琉琉姐妹与东旋风、西旋风大打出手，可以说是两军女忍者的相互较劲，在这一连串战斗的过程中，可以让人感受到迫力与跃动感的表现。

被突袭的刘备军





在行军中受到袭击的刘备一行人，敌方的西旋风正使用着奇怪的法术！

两军女忍者之间的战斗



此时刘备军中冲出三条人影，正是张飞的女儿们上前应战。双方都是精通拳脚的好手，这一打起来可以说是难分上下。



竹林之战历来在武侠片中是经典的拼杀之地，此次三国时代的女忍者也不放弃这个机会，在瑟瑟风声之中的绿色斑竹间争战不止。（题外话：编辑部中的风林和天师对此游戏“深恶痛绝”，而我S・P却对其非常感兴趣，尤其是那容姿超像李玟的西旋风……）

将故事演绎得华丽多彩的角色们

魏 虎稚

（配音：野田顺子）

曹操麾下的武将之一，性格寡言，但对曹操绝对忠诚。虽然身为女性，但是武功方面可以说是不逊于关羽、张飞的猛将。

蜀 黄月英

（配音：野田顺子）

孔明的妻子，外表看来文静，其实十分好动。学识与丈夫不分上下，但是特别喜欢发明东西。

魏 于禁

（配音：阪口大助）

身为名门之后，精通数国语言的知识分子。由于被曹操男子汉的一面所吸引而对曹操效忠（呃，原来三国时代就有人妖这玩艺啦）

蜀 美美　琉琉（配音：前田爱）　理理（配音：前田爱）

张飞的三个女儿，不过看来似乎和老爸完全不象的样子（笑）。对于情报收集、谍报工作等相当擅长，就是刘备军的“忍者军团”也不为过。



サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～

樱大战3

DC	厂商：SEGA　类型：SLG+AVG+恋爱
	媒体：GD-ROM　发售日：2001.3.22

上期已为大家大致介绍了一下OPENING MOVIE，这次为大家全面展现开场动画（有些与上期重复，请谅解！），没有DC的朋友在这里过过眼瘾吧！依莱因的话："“巴黎华击团”的魅力全开，SAKURA BEAM……"






樱舞春日别样娇，OPENING MOVIE 100%！

被无数玩家无比期盼（包括那边又在辅导风林日文的莱因，多年未涉足TV游戏媒体的北斗，据说他们都要第一时间购买原版哦！）的本作，相信真的会掀起又一股"樱花"风暴，尽管DC马上下线，但她优良的软件制作仍被许多玩家趋之若鹜，且不论谁的机能强劲，给玩家最实惠的不是多么超绝伦的硬件指标，而是那些支持在背后的众多软件，她们带给你们的是持久的悸动，难舍的兴奋……说走题了，只愿大家能更好地游戏……

巴黎花组全员集合！


艾莉卡（エリカ・フォンティーヌ）

↑职业：见习修女，国籍：法国。


格丽丝（グリシーヌ・ブルーメール）

↑职业：战士，国籍：法国。


洛贝利亚（ロベリア・カルリーニ）

↑职业：盗贼，国籍：托朗西尔巴尼亚。

→职业：书法家（？），国籍：日本。


北大路花火

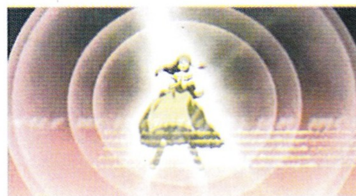
由5位女主角新组成的"花组"，影片的开头就是她们的介绍。随处插入的法文也突显她们的华丽。

→职业：杂技演员，国籍：越南。


可可（コクリコ）

SAKURA WARS

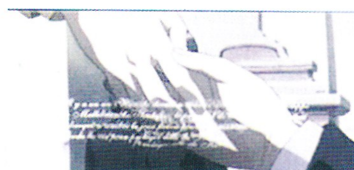
















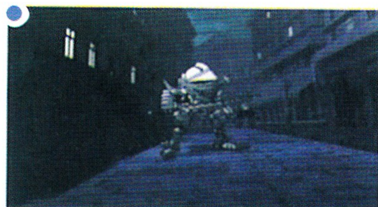







SAKURA WARS

"光武F"活跃!





↑将眼前的2架机体砍断。

→机枪扫射后敌人顿成蜂窝!!





艾莉卡射击!



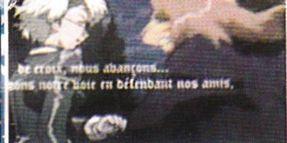


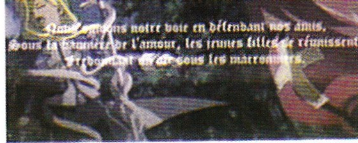








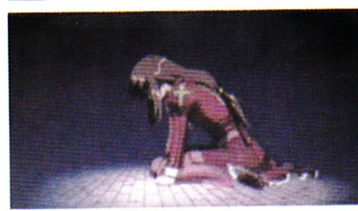














SAKURA WARS

华丽的跳舞画面！

平常是以剧场女演员之姿活跃的女主角们，跳着法国康康舞的场面，就是开头影片精彩之处。






←高高地抬起腿跳舞的5人。充满动感的画面。

拍手喝彩！

→然后，深深鞠躬结束表演！一连串流畅的CG影片的动作超美丽。

←站在艾菲尔铁塔顶端附近的5人。镜头视角充满电影般的临场感。

大神机出发！




←最后一幕，是在充满着光的巴黎街上神机蓄势待发！



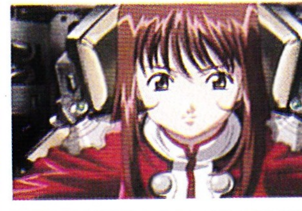






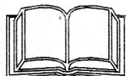












Inspire the MONITOR

日立制作所是地球500强,2000财年销售额755亿美元,其企业特点是技术范围广,产品多。如:内燃/电力/磁悬浮列车、挖土机、水电/火电/核电设备、自动控制领域、电机/压缩机、多媒体/广播/通信、家电和半导体、OEM等。而日立在显示器方面的动向,尤其值得我国视频发烧友关注。虽然由于各种原因,我们对HITACHI显示器了解较少,这里仍然向大家简要介绍几款CRT彩显和PLASMA彩监,目的在于,通过跟踪头号技术派厂家的产品来开拓视野。作者 SUPER SCAN 侃霸

■彩显

CRT领域,日立不生产15寸,起步为17寸,主力型号集中在19/21寸。身为世界最大CRT供应商,HITACHI在大屏显示器上具有极强的竞争力——无论性能还是价格(尤其是价格)。由于在制造上频繁使用最尖端技术,日立彩显的表现出神入化,许多型号"打遍天下无敌手",独步天下,笑傲江湖。

CM 815 PLUS(21英寸自动扫描专业用显示器)

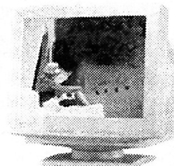
日立811/813/815+系列的显著特色是短颈(业界最小尺寸)。811和813适合事囊中羞涩的大屏爱好者,而815则是提高了刷新率的顶级型号。技术上它们都沿续了早期屡获殊荣的3S系列,并加入适合PC和MAC的"DUAL 15pin D-subs"端子,可以同时连接两台电脑,避免频繁插拔。

1600×1200	100Hz
1600×1280	95Hz
1856×1392	87Hz
1920×1440	85Hz
2048×1536	75Hz

815 PLUS拥有无与伦比的强大性能,其显示管使用到传说中的究极0.22点距(水平。垂直为0.16mm),该型号行同步31~130MHz,场同步50~160Hz,显示带宽270MHz。

815 PLUS为视频发烧友提供的解决方案如上表。

HITACHI显像科技一个很重要的特点是它的产品全部能够准确还原色彩,而且还能消除其他品牌显示器必定会出现的屏幕角落闪烁。这牵扯到制造工艺。日立使用椭圆内孔的荫罩技术,并且荫罩板经过强力INVAR抗变形处理。





值得一提的是,日立在显示管的精密聚焦方面,下了很大的功夫,这是导致该公司在专业彩显领域遥遥领先于竞争者的秘密所在。815 PLUS彩显采用多阶动态聚焦(Multi-Step Dynamic Focus)。

由于引入"人性化"设计,日立19寸及以上彩显一律自动稳压(120~240V)且可选装USB件,产品统一执行瑞典TCO99地球环境保护标准。

CM 815 PLUS●尺寸(长/高/深):19.2/19/18.5(英寸)●耗电:约130瓦,USB待机态6瓦↑,正常待机时4.5瓦

日立引以为自豪的,还包括它的纯平面显像技术在亮度上比多数竞争者要高出10%。与之对应,画面对比度得到提升。下面再介绍一款。

CM 823 F(20.0英寸可视范围纯平显示器)

当我们工作或娱乐时需要更精准的画面表现,就要选择纯平面显示器。HITACHI久经考验的ERGO FLAT技术,势如革命地扫除掉令用户苦不堪言的阻尼暗线,在全世界各国相关媒体获得了多项令人震惊的最高等级(Highest)评价。



ERGO FLAT技术有效降低闪烁感,可提供与现实无异的生动图像。同常规对手相比,它的显示亮度提升10%;而同标榜聚焦精确的"荫栅"强力对手相比,ERGO FLAT恰恰在聚焦上远远超出。

CM 823 F是CAD/CAM企业和出版业者、专业商务用户以及游戏发烧友的明智之选(右表)。它拥有0.21~0.24的点距(水平方向变化。垂直为0.14mm),行频31~121MHz,场频50~160Hz,带宽250MHz。

1600×1200	95Hz
1600×1280	90Hz
1856×1392	80Hz
1920×1440	80Hz
2048×1536	75Hz

HITACHI是世界上第一个将传统荫罩式显示器平面化的厂商。其显示器拥有较大可视工作范围和最稳定画质,最优秀色彩还原,在黑白二色达到最大级时仍可最完美显示各级灰度。值得肯定的是,日立产品操作界面友好且最节省摆放空间。有鉴于以上诸多优点,日立CM772(19纯平)在美国《PC MAGAZINE》(2/6/2001)所举办的专业测评中,击败了DELL、优派、NEC、三菱……(还有某某品牌。多年交手结果表明,日立确为"栅"管克星),在5项测试中取得了业界史无前例的4个第一,包括至关重要的"综合性能"和"画质"两项指标在内。目前尚未有一款显示器在这种不含编辑个人意见(Editors' Choice)的硬性评比中拿到过"5 OUT of 5"。日立工程师已创造奇迹。

■PLASMA彩监

由于等离子监视器具备屏幕大,体积小,重量轻等许多传统监视/显示器所不可能实现的优点,现正被一些实力派厂商进行着商品化(降价化)。这里介绍两款日立制品。

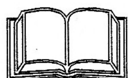
37英寸XGA级4:3半专业用途CMP307XU



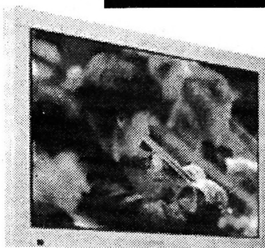


←仅重60斤,厚度还不到4英寸。耗电390W。本体自带2W小喇叭一对。

这款监视器具备一组mini D-SUB15针和一组"R/G/B/H/V"信号独立输入的BNC端子,可以作为PC的标准显示器。另外它还有50/100Hz通用的分量端子(RCA)、S端子和AV端子各一组(RCA)。上图机型能够达到1024×768@75Hz的画质,其像素大小为0.735×0.735(mm)。我等游戏机迷应通过专用控制装置(以D-SUB8针和显示屏相连)来对图像进行调整。



42英寸广播级16:9高清晰度专业用CMD402HDU



↑Inspire The NEXT™.

虽然我们常常喜欢说"专业器材",但实际上专业器材对于一般玩家而言是完全不需要的。不过这里还是介绍一款"纯监",日立制造,必定"专业"(笑)。该究极型号在画面上能够达到1280×1024@75Hz(VESA), 1024×512@75Hz(W-PC), 1024×768@75Hz(APPLE),可以说,它的用途是十分广泛的。

行频24K~80K,场频50~75Hz。

也不要小看这个外形优美的"壁挂"!除去15针、S端、音频输出之外,它的**所有视频端子均为BNC方式**。进行1080iHD显示时使用BNC分量视频OK。像素定义为0.90(H)×0.51(V)mm,总像素数1024×1024dot。

同前一款相比,此型号变得更加薄了,厚度仅3.5英寸,重量稍有提升至70斤,耗电约450瓦。8W外挂喇叭为选装件。同控制器连接时,它使用9针D-SUB,这也是区别之一。

HITACHI DISPLAYS暂介绍到此。

因为拥有终极无敌性能,纽约NASDAQ被迫采购此型号——100块!——做为大盘显示墙。交易所BOSS认为,无论是亮度还是对PC的兼容程度,只有日立制作所的产品符合他们的要求。此外,HITACHI专业显像和专业摄像器材早已进入好莱坞和美国各大电视台。

责编天语编后感:前两天买了本"家电大视野"杂志,里面有篇文章是介绍JVC的DV摄录机的,作者是位专业人士,他在文章最末提出了一个专业与民用的问题,妙不可言。大意是说在民用产品上,有些厂家(暗指某S厂)十分精通于炒作,施展宣传攻势令消费者雾里看花——一款普通的相机,将镜头冠以"蔡司制造",便成为卖点,许多障目外行咬定"德国蔡司"不放松,别的性能一概不管。这位老师接着指出,自己的一部专业摄影器材价值几十万,一个镜头就十几万,未发现"蔡司"。他不无感慨地说,JVC倒霉就倒在不会炒作上了,为人"比较老实"。他认为,对于家用电器及其生产厂家,"不说真话早晚得死"、"说了真话立即就死"。

作者还创造性地质问,不知以上现象是外国大厂在向中国大陆之家电厂商学习呢?还是我们的厂商"洋外中用"——总之,广告中过份一点,消费者买得高兴,用得开心,何乐不为呢?这是"土洋结合"。

但是,那篇文章也提到——令人不解的是,在专业领域,没有一家厂商胡说八道,作者认为这不是巧合。"在专业器材上夸大性能,将会死得很惨"。

天语看着文章就笑了,不禁想到了游戏界的嘉嘉,也想到了尼尼。在制作本期专业显示器专辑时,编者曾查阅大量相关资料,并未发现任何一家厂商有误导大众之嫌,因此反而感到有些迷惑……(笑)

"野马"PlayStation2

PlayStation2(以下PS2)正如一匹野马,让驯马师难以驯服的野马,也因此在观众的面前失去了"千里马"的风度。PS2的硬件架构十分独特,与目前的PC架构向背离。但必须肯定的是,PS2的硬件设计有一定的创新性。

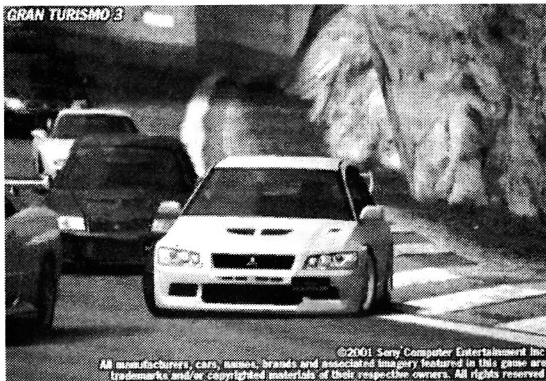
截止到1999年底,集成一千四百万晶体管的"EE"是一款具有超级计算能力、优秀的CPU,除所必需的ALU和FPU之外,还集成了两个矢量处理单元(不是另外两个芯片),来分担FPU的工作压力。但这种新颖的设计让程式设计者无从下手,不只是这两个矢量处理单元没有发挥应有的作用,更影响了整体性能。PS2面市已经一年多了,这个问题已得到缓解,具体的应用大家应能在《最终幻想X》中看到。

在显示核心的选择上,SONY有些固执。当时还没有出现像T&L、NSR这样的3D加速技术,因而SONY没有赋予"GS"这类功能,使得"GS"只是填充纹理像素,就像3D加速芯片出现以前的情况一样,而对一旁繁忙工作着的CPU漠不关心。而特别的,"EE"却整合了类似硬件T&L的功能。假若当初SONY在这方面投靠了nVIDIA,此时还会有叫嚣着的X-BOX?不过这并不代表着SONY芯片设计能力的低下:最近SONY公布的图形核心,集成了285700000个晶体管(包括内嵌式32MB显存),每秒可描绘300M多边形,需与高性能CPU搭配(如"EE2")。

令SONY伤透脑筋的还有显示内存系统。周全考虑之后,SONY选择了内嵌式的4MB VRAM(类似CPU中的Cache)。与DDR SDRAM、RDRAM(Direct Rambus DRAM)相比,VRAM采用了双端口设计,使显存写操作与读操作同时进行,采用了超宽端口(2560bit)与显示核心相连,以高速数据传输率48GB/s来弥补容量的不足。当"EE"把已建立好的3D模形通过主存交给"GS"时,"GS"会逐一地对每个Polygon填充纹理像素,等一帧填充好之后,再由显存交与RAMDAC(Random Access Memory Digital-to-Analog Converter,随机存取数模转换存储器,作用是把GPU产出的数字信号转换为显示设备能接受的模拟信号)输出。在这个过程之中,"GS"显存的读操作端口向"GS"及RAMDAC打开,而写入端口只向"GS"打开,使通过4MB VRAM的数据流达到平衡。因此,即便是在没有纹理压缩技术支持的情况下,PS2也会有不俗的表现。由于2560bit端口操作困难,PS2表现强差人意。

随着PS2今年内十五款大作的发表,PS2游戏开发经验的充实及广泛交流,PS2将不再难以驾驭。想必这匹"千里马"在未来的几年中的表现将不会让其支持得失望。

(西安二炮学院 张博/天语您这篇文章论据较合理,从众多反"失望"文章中脱颖而出。毕竟软件商最明白PS2。)



←愿上帝保佑PS2的帖图——杞人





浅谈液晶显示屏

有朋友常问，液晶显示屏到底是什么，为什么我们所用的 GAMEBOY，PDA 产品都用它？它到底有何特点？

下面我简单地介绍一下液晶显示屏的原理和分类。

要谈液晶显示屏，首先要从液晶谈起。液晶(Liquid Crystal)字面意思流动的结晶物，化学字义为：某种加热呈透明状液态，冷却呈结晶颗粒混浊固体状态的物质，就称为液晶用来制作液晶显示屏的液晶有一个特性，就是在常态下分子整齐排列，呈透明状态，当在液晶分子加上一定电场（或电流），液晶分子便发生扭曲，基于这种特性，我们便做出了液晶显示屏。液晶显示屏通常包括玻璃基板、ITO 膜、配向膜、偏光板等制成的夹板，共有两层，称为上下夹层，每个夹层都包含电极，当电极加上一定的电压时相应液晶分子便发生扭曲，在偏光板的作用下变得透光，即所谓“黑色”。

液晶显示屏分为 TN－LCD(Twisted Nematic－LCD，扭曲向列 LCD)、STN－LCD(SuperTN － LCD，超扭曲向列 LCD)、DSTN－LCD(Double layer STN－LCD，双层超扭曲向列 LCD) 和 TFT－LCD(Thin Film Transistor－LCD，薄膜晶体管 LCD)四种。其中 TN－LCD、STN－LCD 和 DSTN－LCD 三种基本的显示原理都相同，只是液晶分子的扭角度不同而已。黑白 GAMEBOY 上用的是 STN 液晶显示屏，由于 SNT 液晶显示屏响应速度慢（这就是为什么黑白 GAMEBOY 总是给我们有残像的感觉），对比度差（环境光一暗就看不清楚）等诸多缺点，所以 GBC 和 GBA 采用了一种名叫 TFT 的液晶显示屏。

TFT 液晶显示屏 STN 的不同之处在于，它在每一个像素上都安装了一个 TFT(薄膜晶体管）分别对每个象素的显示进行控制，从而可以显示出对比度很高的图象。与 STN 液晶显示屏相比，它的反应速度快（无拖尾)，对比度高，视角大，色彩还原度好。

从以上原理可知，液晶本身不发光，它的显示，需要外界光源，目前外界光源主要有两种方式，一是利用反光镜反射外界光，一是安装一个荧光灯在显示屏背后（俗称背光源）。反光镜可不是一般的镜子，它是表面凸凹不平的反光镜，对外界光进行漫反射。有人问 GBC 与 WSC 的反光镜有什么区别，理论上没什么区别，可能在颜色上会稍有不同罢了。

总之，液晶显示屏与 CRT(显像管)相比优点如下：

1:超轻超薄

液晶显示屏是由两块平面玻璃组成，重量轻，厚度充其量不过几毫米。不可想象，我们的 GAMEBOY 要是用显像管来做显示屏，其体积会多么的庞大。

2:平面直角

液晶显示屏一开始就使用纯平面的玻璃板（用弧面反而困难），其平面直角的显示效果比传统显示器看起来好得多。

3:超级省电

除了背光源耗一点电以外，液晶显示屏本身耗电很少，几乎可以忽略不计。因此，基于省电考虑，GBC 和 GBA 没有采用背光源，而采用了反射型 TFT 液晶显示屏。

4:无幅射

液晶显示屏具有先天的优势，它根本没有幅射可言。(全文完)

想不到鼎鼎大名的龙哥居然也有许多疑问(2001 年第 1 期 74 页)，今小弟我帮龙哥解疑。小弟我是一游戏电子电脑三重发烧友，我本是学电子技术的，但对游戏却很感兴趣，特别是对硬件（这是我的本行嘛！），今龙哥既然对液晶显示屏方面有所疑问，这正对小弟的路，详细请见文章正文(我打字不熟，这篇文章是用全拼花了 N 小时才打出来，可不要不看喔！)。3 月 21 日 GBA 就发售了，到时我必买，龙哥认为是否有必要。我大力支持《电软》，每期都买。

武汉读者 洛林 —— Email: a86733776@yeah.net(注意小写 a)

天语谢谢洛林，本栏目欢迎半专业投稿

主机养护小常识 (二)

如果您在使用 GB 机（薄机／彩机）时，突然出现电池或电源失灵，那说明您的主机(GB)的电池、电源的电容被烧毁(这种毛病的引起是因为您所用的电源和电池同时使用所导致电流过大造成的)。

无论是接电源失灵，还是放电池失灵，维修的收费应是 50 元钱左右。如果电池、电源都失灵时，维修费会增高。

如果您所使用的 GB 是老式厚机的话，那您所付的维修费便会增高，因为厚机的发售时间较早，所以配件非常难找。

所以在此我们提醒您，在使用 GB 机时应注意：

1、电池、电源不要同时使用。

2、如果发现电池或电源失灵，千万不要再次使用。

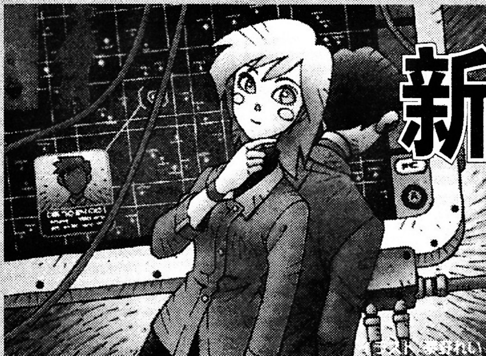
3、电池的选用应注意，不要选用充电电池(GB 专用除外)。

4、挑选外接电源时应注意，先试一试电源插上后不要松。不要接触不良。

5、绝对不能带电插拔 GB 卡和 GB 电源。带电插拔 GB 卡会造成主机主 CPU 烧毁。



那些令人苦苦期待的游戏在哪里？答案也许就在下面……



新世纪 名作续片大预测

责编：Y·Y

在 1983 年 FC 推出时，恐怕没有人会没有想到，在短短和十几年里，原来由点阵组成的游戏画面已经进化成了逼真的 CG 动画或完全由 POLYGON 绘制的多边形世界。

从 AppleII 时代开始，硬件机能不断飞跃，对应游戏的戏品质也不断提升，玩家们对于游戏的认识与理解也随之增长，许多以前根本无法想象的游戏都一一展现在玩家的眼前。那么在未来的 21 世纪中，会出现怎样的游戏诞生？下面就让我们跟随电软编辑部的天才占卜师风林和莱因看看未来游戏的发展方向吧！

■ 游戏进化要素 BEST.10

序	项 目	说 明	代表作
1	游戏整体效果	单纯拥有高品质的画面，没有充实内容的游戏不会受到欢迎，这也是任天堂所主张的"游戏一定要有趣"。	塞尔达传说
2	原创性	充满制作人灵感的游戏带来前所未有的感动是吸引玩家的主要因素，但是如果出现许多类似游戏的话就会适得其反。	狂热节拍
3	大众化	玩家的数量在不断增加，能够吸引广大消费者才是成功作品。	最终幻想 8
4	网路化	在虚拟的世界中，对手和同伴将不再是游戏制作者所设计的虚拟人物，而是真实的伙伴。	梦幻之星网络版
5	人性化	操作界面简单明了，给人感觉亲切直接。	NIGHTS
6	怀旧风潮	沿袭当年的系统和风格，为玩家带来再一次的感动。	勇者斗恶龙 7
7	跨平台	跨多平台战略，今后即使不同平台的游戏也可进行连线对战，这将是未来的大趋势。	生化危机系列
8	剧情新颖	游戏剧情设定更容易令人投入，甚至超过了电影。	北欧战神传
9	原创操作方式	以更加多样化的操作方式为提供玩家多种多样的游戏方式。	人面鱼
10	临场感	新世纪的游戏，视听效果大幅进化，借助振动手柄等触觉外设，给人以身临其境的感觉。	莎木



勇者斗恶龙Ⅷ

预测资料	
登场机种	PS2、NGC
使用媒体	DVD、8cmDVD
预计发售日	2002 年
期待度	★★★★★

去年才发售的"勇者斗恶龙 7"席卷了整个日本游戏界，如今相信已经有不少的玩家们打穿了吧？在"勇者斗恶龙 7"风潮还未完全过去的今天，大家有没有想过"勇者斗恶龙 8"呢？

新作 2002 年登场？

去年末，"勇者斗恶龙"制作公司 ENIX 新社长——本多圭司在日本东京召开股东大会，其间发布了一则令人十分振奋的消息：为了避免类似"勇者斗恶龙 7"的延期现象不再发生，该公司将"勇者斗恶龙 8"的发售日确定在 2001 年！那么真的会实现吗？对于一贯追求高品质游戏的 ENIX 来说，这么短的开发周期确实令人不可思议……

依旧围绕"伊甸"展开故事？

从第一作到第三作，可以称为"勇者洛特"系列；从第四作开始至 SFC 时代的第六作则称为"天空"系列；而 2000 年所发售的"勇者斗恶龙 7"则是"伊甸"系列的开始。

按照 DQ 系列的法则，"勇者斗恶龙 8"的主题将围绕着"伊甸"来展开。但是剧情方面，或许不会再像"勇者斗恶龙 7"那样的庞大，但是剧情设计必定会相当细致。

这样才像"DQ"嘛：画面回归 2D？

在"勇者斗恶龙 7"发售后，该系列的制作人堀井雄二先生曾经在一次访谈中表示：事实上他并不想制作 3D 游戏，至于"DQ7"的 3D 化，其实是顺应游戏发展的大趋势而已。那么"勇者斗恶龙 8"是否会回归 2D 呢？如果真是这样的话，相信 ENIX 也会为玩家带来超华丽的画面效果。说不定那种感动的程度，就像当年将 FC 版"勇者斗恶龙 3"打穿的时候一样。

伙伴之间的对话系统诞生？

在"勇者斗恶龙 7"中，卖点之一就是玩家们所控制的角色与同伴之间的精采的对白。这种表现方式令玩家们更容易融入角色们的冒险。在"勇者斗恶龙 8"，这项新要素可能将被列为剧本撰写的重点之一。在故事进行或战斗中，角色之间的对话将把游戏内容表现的更加具体化。



↑玩家最希望"DQ8"在 NGC 上开发？！

新作希望 BEST.5
BEST1. 可以使怪物成为同伴并培养
BEST2. 场景完全 2D 化
BEST3. 历代最终 BOSS 全部登场
BEST4. 战斗时可以看到己方角色
BEST5. 场景完全 3D 化



最终幻想XI

预测资料	
登场机种	PS2、XBOX、PC
使用媒体	DVD
预计发售日	2002年冬
期待度	★★★★★

史克威尔的招牌作品，自98年登场以来，一直受到RPG玩家的爱戴。FF系列1代至3代登场与FC，4代至6代登场与SFC、7代至9代登场于PS，预计于今年7月发售的FF10对应PS2，其相关情报已经逐步明朗。下面本刊将要为大家预测计划在2002年登场的FF11，由于该作是第一款进化为网络游戏的FF，因此其情报备受关注。

从已经公布的消息来看，10代并不对应网络，反而更为贴近8代的风格。不仅是人设方面，就整个游戏的场景都非常的熟悉。故事的主要叙述火属性召唤兽伊夫利特与水属性召唤兽之间的冲突，背景设定在被洪水淹没的荒芜世界，并包含了很多的科幻色彩。10代最具革命性的应该是其中增添了真人配音（笑），相信凭借着种种的新要素，10代必定令玩家们感到焕然一新！那么11呢……

未来的“最终幻想11”

史克威尔目前正积极的发展网络游戏，而且在宣布游戏之初已经指明本作会是完全网络化的RPG。一向是先锋级厂商的史克威尔相信一定会将自己的招牌作品，以完美的水准展现给广大玩家。

自由的体验网络带来的乐趣

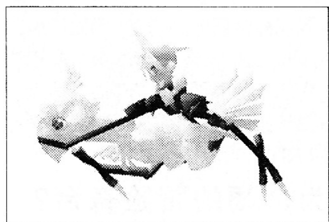
作为史克威尔著名游戏网络化的第一作，游戏将提供于玩家非常自由的游戏环境。玩家将可以任意扮演任何角色来进行游戏，比如召唤兽等。而且玩家可以非常自由的塑造自己的形象，来配合自己选择的剧情来发展。

同时在三种硬件上推出！

由于任天堂非常强硬的拒绝了史克威尔的请求，所以在NGC上玩“最终幻想”几乎成了不可能的事情。史克威尔则为了进一步的打响网络化游戏，作出了在PS2、XBOX、以及PC上同时发售的选择。这样一来，再没有了苦苦等待游戏移植的事情发生，真是造福玩家的大好事！



↑无数玩家的『FF8』相信是以冷酷的外型吸引了今后『FF』的样板。



↑路行鸟将在网络版中大显神威？

新作希望BEST.5
BEST1.CG更为精美
BEST2.可以扮演幻兽
BEST3.增加恋人系统
BEST4.可以实现已万人的网络的对战
BEST5.游戏时间超过100小时



铁拳4

预测资料	
登场机种	PS2、XBOX
使用媒体	DVD
预计发售日	2002年初
期待度	★★★★

NAMCO的代表作——“铁拳”，也是3D格斗游戏中唯一可以与世嘉的“VF”分庭抗礼的作品。继PS2版“铁拳TT”后，就一直没有任何新作的消息。最近，NAMCO在PS2互换街机基板上推出了“山脊赛车5”，看来今后NAMCO在街机上将围绕着这块新基板来制作游戏。那么，若运用这块基板来开发“铁拳4”，应该是非常合理的喽！

长江后浪推前浪：新人辈出？

在“3”代中，许多人物已经明显步入老龄化，比如保罗。而且在“TT”中所有的系列人物都云集一堂，看来多少有点怀旧与纪念的意思。那么在最新一作中，如果接续前作的剧情，留下部分人气人物后，推出众多新角色将是比较合理的。另外，最后的BOSS是否还会是非现实的怪兽呢？真是令人期待呀！

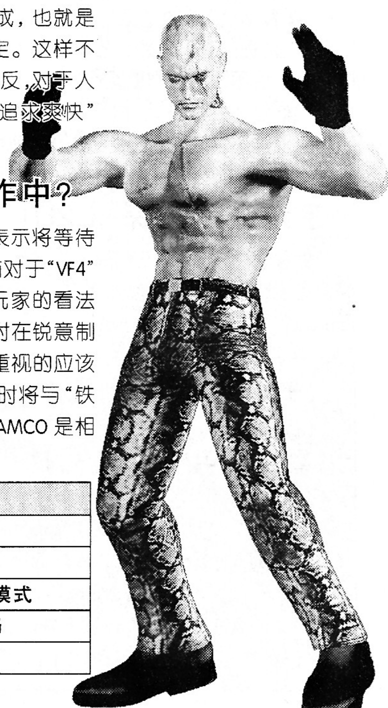
史无前例的大魄力画面登场？

“铁拳”系列一向是在画面的火暴及华丽方面为人称道，最新的一作也一定会使系列达到一个新的高度。尤其是在世嘉已经发表的“VF4”的强势冲击下，“铁拳4”必定会争取自己的优势而缩短两者的差距。除了最大限度发挥硬件的多边形实力外，游戏的背景将仍保持二维而非全多边形构成，也就是保持自己无RING OUT、无地形变化的设定。这样不仅可以节约机能，也会更加便于开发。相反，对于人物的打斗效果将会大幅的夸张化——“追求爽快”依然是游戏的制作宗旨。

正在商讨中还是秘密制作中？

在世嘉“VF4”公布后，NAMCO明确表示将等待“VF4”的正式推出后再作决断。可见，厂商对于“VF4”是分外关注的。同时NAMCO也将征集玩家的看法来作为新作制作的导向。然而，假如此时在锐意制作中，也没什么可奇怪的。NAMCO真正重视的应该是家用机市场，毕竟“VF4”在给PS2移植时将与“铁拳4”处于同一水平的硬件平台，这对NAMCO是相当有利的。

新作希望BEST.5
BEST1.画面有飞跃性的提高
BEST2.增加原创角色
BEST3.强化PS版“TK3”创立的闯关模式
BEST4.平八等人物作为隐藏角色登场
BEST5.网络对战成为可能！





塞尔达传说 128

预测资料	
登场机种	NGC
使用媒体	8cm 特制 DVD
预计发售日	2002 年初
期待度	★★★★

自 FC 时代，任天堂名作“塞尔达传说”就是备受注目的系列。当初还是小学生，手持王者之剑在画面简单的海拉尔平原上冒险的玩家，现在大概已经成为上班族了吧！

谜一样的操作方式

N64 版“塞尔达”中，玩家可以在完全 3D 化的世界中自由穿梭，而且并不会像其它 3D 游戏那样容易迷失方向，因此该作的口碑相当好。那么，未来的 NGC 版““塞尔达传说”会有怎样的表现呢?NGC 摇杆给人一种非常新鲜的感觉，看看“塞尔达”生父宫本茂将为大家带来怎样惊喜吧！

更为广阔的冒险舞台?

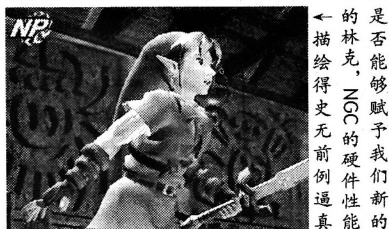
NGC 版“塞尔达传说”是否会延用系列中的传统构架呢? 金三角所赐予的力量、充满勇气的林克、持有生命力量的塞尔达公主、掌握武力的卡特多诺夫，这个基本架构有 80%是不会改变的。但是游戏舞台会得到前所未有的扩大，不再只局限于海拉尔平原，这一点已经得到了宫本茂先生的确认！

NGC 版与 GBA 版互动?

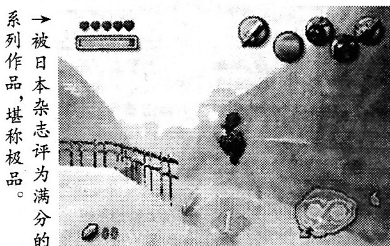
作为可以当作 NGC 手柄使用的 GBA 主机一直是人们瞩目的焦点。为了令两台主机的联系更加紧密，相互促进销量，任天堂计划在 NGC 版“塞尔达”与 GBA 版“塞尔达”中设定密切的互动关系，甚至可以影响彼此的情节发展。看来要想玩到完成度 100%的“塞尔达传说”，就必须购买 GBA 和 NGC 两台新主机了！

“塞尔达传说 64DD”复活?!

在 N64 时代，曾经有计划推出“塞尔达传说 64 时之笛”64DD 系统加强版。但是因为诸多原因使得多款计划中的 64DD 专用加强游戏无疾而终。不过，往后 NGC 是否会推出现在未能普及的大容量储存媒体呢? 如传用磁盘等。这样玩家们就可以将购买的新游戏资料存入磁盘，然后换上游戏 DVD。事实上，这个构思的基本原理和 64DD 是相同的。



←描绘得史无前例逼真的林克，NGC 的硬件性能是否能够赋予我们新的感受？



→被日本杂志评为满分的系列作品，堪称极品。

新作希望 BEST.5
BEST1. 加入更多、更灵活的操作方式
BEST2. 加入更多剧情场面及语音
BEST3. 不要延期！
BEST4. 不在只局限于海拉尔平原
BEST5. 大量新角色登场



街头霸王Ⅳ

预测资料	
登场机种	PS2、XBOX
使用媒体	DVD
预计发售日	2002 年秋
期待度	★★★★

作为 2D 格斗史上最杰出的作品——“街霸”系列一直以其独特的魅力吸引着广大玩家。目前距离系列最新作“街霸 3.3”的推出已经有 3 年时间了，相信 CAPCOM 也一定在考虑推出“街霸 4”了吧? 虽然没有官方详细公布，但是我们依旧可以来预测一下。

系统继承！保持 2D！

对于这个正统的 2D 格斗，在系统上已经不可能有什么天翻地覆的变化，在原有的基础上进行部分的改变令格斗更为灵活应该是可能实现的。比如限止超杀的使用种类等在前作中登场的系统，在“4”中也许被取消，令玩家得以尽情发挥。而大受好评的 BLOCKING 系统一定会发扬光大。此外，由于 ARIKA 的“街霸 EX”系列已经完成 3D 游戏的进化，因此“街霸 4”仍会延续 2D 风格。

隆、肯消失！主人公为女性角色！

隆与肯已在历代“街霸”中亮相，对于“街霸 4”来说，以女性角色来担当主人公也许是非常明确的选择。这样不仅可以令玩家眼前一亮，也可以让“街霸”的剧情继续的发展下去。

另外，春丽一直都是系列中最具人气的角色，所以让春丽在“街霸 4”中登场是再好不过了。“街霸 4”将新女主角与春丽联系在一起也将把该系列的认知度进一步提高。

简化六键设定？！

六键位设定一直是“街霸”系列的招牌，但是，过多的键位直接导致了许多玩家无法轻松上手。在“CAPCOM VS SNK”等作品的试验后，CAPCOM 非常谨慎的将六键改为了四键位设定。如此一来，不仅方便玩家上手，更对今后主机的移植提供了很多的便利。因为目前的家用机手柄几乎都是四键位，包括 PS2、XBOX 都是如此。

关于前作——“街霸 3.3”

以非常突出击打效果的强劲连续技为基础，本作几乎把 2D 格斗发挥到了极致。画面非常华丽，角色的动作流畅自然，着实令许多格斗迷为之疯狂。应该说，“街霸 3 · 3”已经是 2D 格斗的究极作品了，不过，善于炒冷饭的 CAPCOM(并无贬义）很有可能继续开发，毕竟，“街霸”已经是世界级的品牌游戏了！



新作希望 BEST.5
BEST1. 继承系列的严谨风格
BEST2. 画面一定要 2D
BEST3. 操作不能复杂
BEST4. 豪鬼仍然作为隐藏人物出现
BEST5. 能对角色进行培养及自由换装



CAPCOM VS.SNK 2

预测资料	
登场机种:DC	
使用媒体:GD－ROM	
预计发售日:2001年冬	
期待度:★★★	

只有在梦中才会见到的格斗游戏居然真的出现了！两家以格斗闻名的开发厂商旗下的人气角色终于汇聚一堂，“CAPCOM VS. SNK”为无数格斗迷圆了长久来的梦想。在2000年东京秋季游戏展上，CAPCOM正式宣布，“CAPCOM VS. SNK”的续作已在开发中。

登场角色暴增!

作为“CAPCOM VS. SNK”，其实登场角色主要来自CAPCOM的“街霸”和SNK的“格斗之王”，这多少给人名不副实的感觉吧。那么，在续作中应该有更多的角色出现才对，例如“魔界村”的亚瑟(CAPCOM)、“武力”的天童凯(SNK)、“饿狼传说3D”的洛克(SNK)，当然还有CPACOM公司的经典角色“洛克人”，甚至“生化危机”中的女主角克莱尔!

大量活用两公司的游戏系统

就CAPCOM公司而言，最受欢迎的格斗游戏系统无非就是“街霸3”的BLOCKING了。而SNK公司方面，则是以“饿狼”系列的特定连续技、线移动或是潜在能力而闻名。或许在“CAPCOM VS SNK2”中，会有大量新系统出现。

与街机的连动

现在期猜想“CAPCOM VS. SNK2”将于DC上发售，并且采用街机版及家用机版同时发售的方法。而主要目的当然还是家用主机软件与街机之间的资料连动。在日本的玩家们将可不必出门带着VMS前往街机厅，而是街机的游戏筐体接上KDDI高速对战网络，那么在家中的玩家也只需要用DC连接KDDI高速网络，即可和街机中的玩家们进行对战。

新作希望BEST.5
BEST1. 角色大量增加!!!
BEST2. 加强两公司的特色
BEST3. 侍魂、正义学园系列角色登场
BEST4. 活用两公司的著名格斗系统
BEST5. 利用这些人物开发一款RPG如何?



↑隆对京，格斗家对高中生?

而前作颇受欢迎的购买模式，相信在最新作之中将会有超过前作总数78个以上的秘密要素。



生化危机 网络版

预测资料	
登场机种:PS2、XBOX、NGC	
使用媒体:DVD、8cmDVD	
预计发售日:2002年秋	
期待度:★★★★★	

2000年6月6日，CAPCOM公司举行了未来的战略发表会。在这场发表会上，CAPCOM公司常务董事冈本吉起表示，“生化危机”系列的网路游戏已经着手开发了。以“求生”为主题的“生化危机”系列，今后将进化为怎样的形态呢?

游戏方式是集体逃亡!?

由于网路版“生化危机”的一切情报均不明朗，还是让我们先猜测一下该作会以何种方式进行游戏吧。首先，就是所有玩家在网上进行集体大逃亡。当然，在网路服务器内部将规划几个区域，每个区域只能容纳一定数量的玩家，而这些玩家则必须在这个区域内组成一个团队，相互协助，解开谜题一同求生。

四种势力…你会选择哪一种?

“生化危机网络版”也许会为玩家提供一个网上对战的机会，就好象在RPG游戏中扮演不同角色一样，玩家们选择自己喜欢的角色，组队行动。而“生化”系列中的登场人物大致上可分为以下四种：第一种即主人公型，一面揭开谜题一面杀敌，例如克莱尔、里昂；第二种是毫无战斗能力，但行动能力却比主角们还强的角色，如“生化2”中登场的小女孩仙瑞；第三种是虽未感染病毒，但却极为凶残，利用充足的资源与主人公对抗的反面角色，如威斯卡；最后一种就是各种各样的变异生物了，其中颇具代表性的是追踪者、威廉等。

总之，网络化后的“生化”更是值得期待!

新作希望BEST.5
BEST1. 谜题难度提高
BEST2. 游戏舞台扩大
BEST3. 前几作的角色都能登场!!
BEST4. 真实度提高
BEST5. 可以扮演丧尸!





←↑令人毛骨悚然的怪物是“生化”的招牌，几乎每一作都有新“品种”的丧尸出现，不知道，今后可不可以自己设计丧尸的模样(变态!)。



火炎之纹章 4

预测资料	
登场机种	NGC
使用媒体	8cmDVD－ROM
预计发售日	2002 年秋
期待度	★★★★★

对于喜欢正统 SRPG 游戏玩家来说“火炎纹章”系列绝对是不可多得的精品。作为任天堂制作的顶级 SRPG，原预定在 N64 上推出系列最新作，但由于 64DD 的失败以及 NGC 的发表等多方面原因而令计划取消。对于期待已久的“纹章”迷来说，实在是非常失望。如今，NGC 发售在即，“纹章”最新作顺理成章的被列为新主机上的作品。

未来的“火炎纹章 4”

未来的“火炎纹章 4”将铁定会在 NGC 上推出。游戏的剧情依然是以德拉基亚世界为主，相信本作仍然会以宏大的情节而感动玩家。另外，凭借着 NGC 强大的硬件性能，游戏必定会在视觉上令所有人为之动容。总之，本作一定会有飞跃性的进步！

剧情将分为前后篇且可以选择势力

剧情方面将描写发生在德拉基亚大陆中所有著名的战争，并按照时间顺序排列下来，依次发展。而且大大增加了游戏的自由度，玩家可以任意选择不同的势力来进行游戏的剧情。当某一势力胜利后，还会根据完成度的多少来决定后篇开始时的势力与登场的主角。这样，不仅使游戏非常耐玩，在剧情方面一定会更加精彩。

以极高素质来演绎的战斗画面

以 NGC 的硬件性能来说，其可以制作出的效果绝对会达到一个新的层次。尤其对于战略游戏而言，强化并再现作战时的激烈场面，将是今后战略游戏越来越重视的，当然是在有着出色的硬件性能为基础的前提下。可以预计在战斗方面将采用完全多边形制作的高品质三维效果来表现，其素质之高相信是毋庸置疑的！

新作希望 BEST.5
BEST1. 希望战斗完全三维化
BEST2. 根据完成度不同改变以后剧情
BEST3. 希望游戏的自由度更高
BEST4. 可以与 GBA 版进行互动
BEST5. 辛格尔德将再次登场



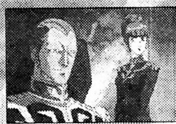
以说是与『奥伽战争』齐名的绝对是究极的战略 SLG，可作品。

可与 GBA 进行连动

由于 GBA 版“火炎纹章”新作已经发售，再加上 GBA 与 NGC 有着高度的连动（可以说，任天堂当初设计时就是把两者作为一体的），所以 NGC 版本将很有可能对应 GBA 版“火炎纹章—黑暗巫女”！相信她的推出必定会再度掀起“纹章”飓风！！！



←这是 GBA 的『火炎纹章』，相信一定会取得像前作一样的成功！



机动战士高达·吉兰的野望 2

预测资料	
登场机种	PS2、XBOX、NGC
使用媒体	DVD、8cmDVD
预计发售日	2001 年年底
期待度	★★★

“机动战士高达—吉兰野望”系列总销量已经超过了 150 万份，创下了 BANDAI“高达”系列游戏销量新高。虽然“吉翁系谱”将 UC0079 至 UC0087 年吉翁与地球联邦之间史诗般的战争表现的异常完美，但因为正统高达是到新世纪高达 X 为止的（因为 X 高达中有 NEWTYPE 所以算是正统高达最后一作），而令玩家感到有所欠缺。因此，BANDAI 是绝对不会放过这些好题材的，“野望”系列的新作也一定会在新游戏平台——PS2 上出现。

未来的“系谱”

首先，游戏收录了所有正统高达的剧情，分为数部。第一部当然从一年战争开始，与“吉翁的系谱”相同，根据胜利条件达成情况进入下一部。由于剧情过于庞大，所以每一部的行动回合数将由 100 天降低到 50 天。而地图行动也改回 SS 版的方式，即小战役不用切换战略地图，只有重要据点战斗才会切换为行动回合。随着回合数的减少，各种机体开发速度也将会提高一倍。在游戏进行速度方面也会有极大的提高。相信这样一定会满足高达迷不断战斗的欲望。

战斗画面异常激烈

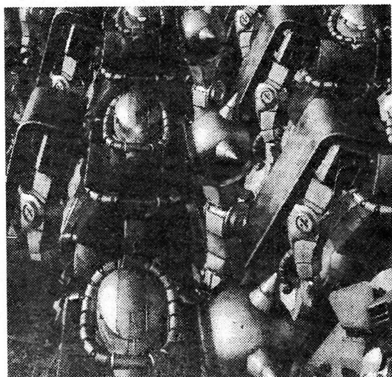
在“吉翁系谱”中已经非常激烈的战斗，在新作中将会有飞跃的提高。首先就是各种兵器将比前作细致 10 倍，可以达到吉翁系谱的片头画面效果。此外在 MS 对战舰的接近战时，对方战舰会用机枪甚至舰内搭载的机体，来阻止机体接近。而普通战斗也可以变换视点，而且要有同屏 20 架机体的混战场面，使战斗方面更加接近原作。

人物刻画更加细致

新作不但要在画面上下功夫，在人物之间的关系方面也要根据原作做更加细致的调整，力求达到真正忠于原作的效果！尤其是利用 PS2 出色的硬件性能，在家中体验更为逼真的效果将不再是梦。

新作希望 BEST.5
BEST1. 战斗系统大幅度提升
BEST2. 机体数量增多
BEST3. 人物对话量加大
BEST4. 可用某个势力将游戏进行到底
BEST5. 可以进行网络对战

对于高达迷而言，相信万岱必定迅速的推出新作，尤其是在 PS2 上推出高达获得了巨大成功，大好机会又怎会错过。





超级机器人大战β

预测资料	
登场机种	NGC、PS2
使用媒体	8cmDVD、DVD
预计发售日	2004年
期待度	★★★★

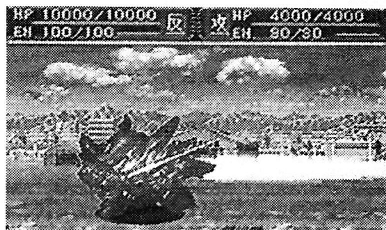
2D?3D?战斗模式切换功能

游戏中战斗画面是最令玩家们关注的，“机器人大战α”PS版是采用2D卡通方式表现的，而DC版则是预定以3DCG的方式来表现，那么问题就来了，以2D或是以3DCG画面来表示战斗画面，热爱“机器人大战”系列的玩家群中，有人激烈反对3D化，也有人对于3D化的“机器人大战”颇为期待，打算看看游戏的感觉如何？

如果，日后“机器人大战β”预定推出主机的硬件性能许可，是不是也有像“机器人大战α”一样，可以在游戏设定中设定战斗动画的有无，加入战斗动画的2D或3D表现的切换功能。

让“战斗”进化为“战争”更为灵活的战斗系统

“机器人大战64”的合体攻击、WSC版“机器人大战”的援护攻击。明显的，系列作的战斗系统也开始慢慢进化了。往后的“机器人大战β”将不会再是单机攻击的战略方式，也有可能采用小队方式进行战斗。另



外也会再加入新型态的故事进行方式，例如于宇宙间，航队对航队的炮击战等等。



←新作还会是斜45度视点吗？

新作希望BEST.5
BEST1.2D画面更为流畅！
BEST2.新登场的角色增多！
BEST3.曾经遭删除的作品复活！
BEST4.人物对白与配音大量化。
BEST5.全新故事、舞台设定。



光明力量网络版

预测资料	
登场机种	DC
使用媒体	GD—ROM
预计发售日	2002年秋
期待度	★★★

“光明力量”，在MD时代推出的SRPG杰作。在SS上推出三部作之后，众玩家们皆期待着DC版的来临。

名作“梦幻之星”系列都推出了网路版，那另一款声势并与之驾齐驱的“光明力量”是否会进军网路世界？

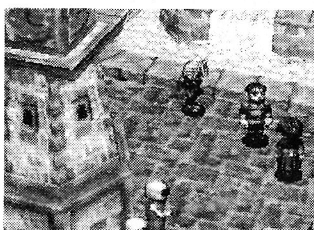
未来的“光明力量网络版”

近期以来，SEGA公司的动向除了游戏开发之外，大川社长也表示了“网络”是重点。虽然不是指开发游戏都得以网络游戏为主，但是既然“梦幻之星网络版”都已经成功的登场了，名作“光明”系列是不是也有可能推出网络版本呢？

因为“梦幻之星DC网络版”在制作上的成功，SEGA公司开始了新一轮名作网络化的开发计划，并且将类型转换至战略游戏，SEGA公司代表作“大战略”及“光明力量”，后者年龄层较广，并且较“大战略”更容易上手。

将不再是回合制？

由于网络连线、同伴已非电脑的关系，或许共同攻略的定义变成一名玩家操作一组小队。但是玩家们已经无法长期思考战略方式，所以将会改变成即时战斗的模式，在不失原作战斗风格的原则之下，玩家们必须即时做出战略决定。或者没有时间的限制，战不战斗，完全看玩家们的决定。同时，由此来决定各玩家们之间的感情值，并且影响故事发展。



←采用了全多边形来制作的『光明』三部曲更是强化了剧情。

新作希望BEST.5
BEST1.战斗采用CG动画表示
BEST2.人物对话加入配音。
BEST3.故事非常的庞大
BEST4.采用资料片方式发售
BEST5.前作人物登场



射雕2——神雕侠侣

预测资料	
登场机种	PS2
使用媒体	DVD—ROM
预计发售日	2004年
期待度	★★

对于华人玩家们来说，21世纪末最大的事情，无非就是PS中文版RPG“射雕英雄传”的发售了。各位玩家们，已经玩过了吗？全中文配音及全中文字幕，再加上以金庸大师笔下作品为题材，是不是让你们非常感动呢？

故事未完，华山再论剑

在金庸大师笔下的系列原作中“射雕英雄传”后续故事便是第二部“神雕侠侣”。而SCE公司当初选择“射雕英雄传”做为开发题材之时，除了“射雕英雄传”本身是金庸大师笔下最脍炙人口的作品之一，是否还有续篇推出的打算呢？

真正电影RPG实现！

前作“射雕英雄传”因为硬件上的限制，在许多的细节上，玩家们并非很满意。如果硬件升级至PS2，肯定会使游戏整体表现大幅升级，

新作希望BEST.5
BEST1.延用全中文
BEST2.画面品质向上大副加强
BEST3.故事内容与原作完作相同
BEST4.战斗系统强化
BEST5.网络RPG化

「攻略人行道」

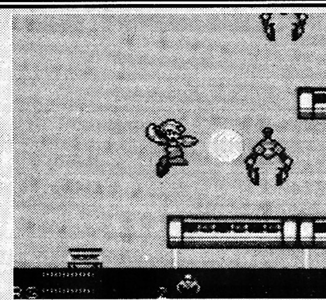
洛克人 X

~机械任务~

洛克人系列做为 CAPCOM 的看家 ACT 招牌作品，其水准不容置疑。此次登场 GBC 后画面更加华丽，但难度依然很高，要有信心呀！

GBC 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2000.8.10

责编/WP　文/刘帅



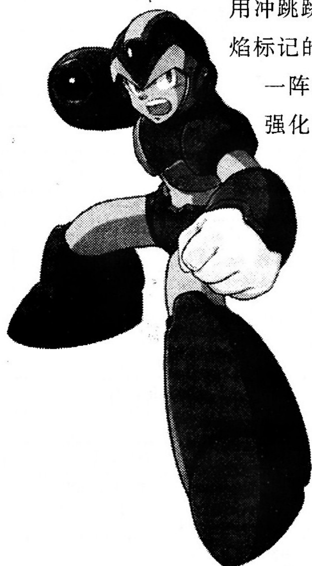
“洛克人 X ——机械任务”是 CAPCOM 公司在 GBC 上出的最新的一款洛克人系列游戏，由于是 GBC 专用卡带所以要比以前的洛克人 1~5 增加了许多诸如身体配件系统，召唤系统，超级子弹系统等等新的系统，而且色彩鲜艳，是一款不可多得的 GB 动作冒险游戏。除了普通的子弹可以集气外，当你拿到手部配件后，其它的子弹也可集气攻击。

例如，旋风枪集气攻击可发出龙卷风。得到必杀技后，便可召唤 ZERO 来舞刀等等。当然得到强化部件之后洛克人自身也会学会必杀技，只要灵活运用相信不会在闯关中遇到什么大困难！

完全攻略

玩过开始的序幕关之后，与以前一样会出现四个区域让你选，每个区域的 Boss 之间的武器互相有克制作用，建议先打第三区域，然后是第四区域，再打第一区域，最后打第二区域。

第三关区域 AREA2 前期有一个像水塔的东西，从右边的移动平台向左跳，可得一个心形容器，此容器可永久加 2 滴血的最大值，以后每关都有。一定要全部得到。在 AREA2 有一个很高的铁棰需要想办法跳过去。过去以后用冲跳跳到另一个平台，有几排有火焰标记的柱子挡在右边，用武器扫射一阵就可过去，过去后可得头部强化配件一定要取得！本关 Boss 鹰尺要边跑边打，如此可轻易过关。



第四区域 Boss 火龙用上一关得到的鹰尺旋风枪打最好，AREA2 有一个地方会不断有黄沙涌上来，这里对反弹跳的要求比较高，跳上去的话会得到一个心形容器，AREA3 跳到第二个高台上，然后用冲跳，可在此得到一件身体配件，第五个高台右边的门内，有一个拿一把比 cloud 的剑还大的杀牛刀的塞因向你挑战，一定要小心对付。而本关 Boss 火龙并不厉害。



第一区域，在 AREA2 中可得脚部强化配件，可踩开特定的冰块到 AREA3 中，跳上第二层平台，上面的地堡可用火焰枪打开，可得心型容器一个，至于 Boss 冰雪怪则可用火焰枪烧它，很简单就可以击败它。

第二区域，AREA1 有几块冰，有了脚部强化配件才可将其踢开，踢开后可得后备能源一个。AREA3 下楼梯的地方可用冲跳上去又可以得到一个心形容器，再向前面走一点，到有东西瞄准你的地方，则可得到手部强化配件，之后只须顶开最上方冰块就可以跳上去。至此，洛克装甲全部完成，只听见“呼”地一声响，洛克人的新形象出现，好帅。本关 BOSS 用冰枪就可将其解决。

打完这四关后，下面的那个有符号的地方也可选了。进入吧！

这里，先要打那个大刀塞因，然后打那个大蜘蛛，这些硬仗可都要凭技术过关了，再打完四个区域 BOSS 就可以



见最终 **Boss** 了。对付最终 **Boss** 用火枪集气后攻击后会很有效。击败它后就可以爆机了！

不要以为战斗到此结束！当通关之后再开机时多了一个选项：ハードモードー，进去后才发现是另一个世界，一样有四个小区域，这四关的 **BOSS** 则都要凭技术战斗才有胜利的可能。

第一区域 **AREA1** 落下第二层的地方，用冲跳跳上最上面的高台，可得一个新必杀技。这时如果按选择键，你会发现下面多了一个图标，以后就可召唤 **ZERO** 前来助阵了。**AREA3** 中左边的心形容器想要得到的话，要让右边的小怪物打你一下，再利用受伤时的瞬间隐身跳上去，或者用那种防护屏子弹，跳上去。前面有移动平台的地方，让它上到顶上后，走右边的门，便会出现一个叫基梅尔人向你挑战。战胜他就可以过关。

第二区域 **AREA1** 要到 **AREA2** 的地方，首先不要让光照着，再依靠方形怪物即可跳上去，又可得到心形容器一个，在 **AREA2** 快到 **AREA3** 的地方，有一处有一个大坑，从坑的右边跳上去，可得后备能源一个 **AREA3** 里，有一处可顶开几块冰，里面又可以得到另一种必杀技。

第三区域 **AREA2** 在铲土机过后向左走，可取得第三个备用能源。在 **AREA4**，尽快将铲土机打爆，则可在前方得到一个心形容器，**AREA5** 在快结束时，利用踏板可跳上右上方台阶，又得到一个必杀技。



第四区域 **AREA1** 跳上高台，可得一条命和一个心型容器，本关可得第三种必杀技，不过需要你大动一番脑筋！过总关后主画面又多一个选项，"エクストソーム" 其实是将以上两个现实与虚幻世界综合在一起成为 **10** 个舞台就不多说了。

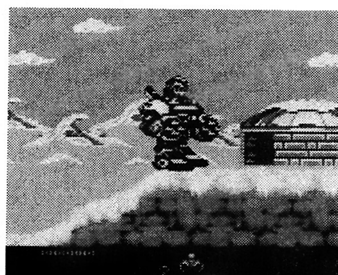
洛克人讲座

在游戏中击倒每关的 **BOSS** 就可以得到 **BOSS** 的武器要充分掌握武器的相克性，其武器效果见下表：

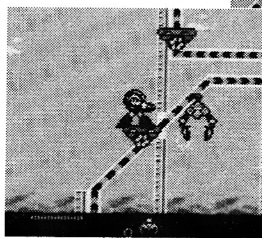
武器	普通	集气
洛克枪(基本)	基本枪	(变红)闪光波
SI 枪	冰枪	冰盘
ES 枪	反弹枪	分层雷电
RS 枪	球仗枪	防护层
ST 枪	旋风枪	龙卷风
RB 枪	火枪	火龙
SS 枪	散发枪	无影发散枪
MM 枪	跟踪枪	跟踪波
SW 枪	齿枪枪	巨大爆破

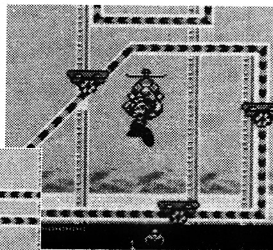
游戏中可以得到各种不同的物品，每种物品又都有自己特殊的作用，详细情况见下表：

物品名称	功能
红色丸	加血
蓝色丸	加武器能量
心形容器	永久和两格血的最大值
备用能量	随身带的补血剂
头部配件	可顶开上方冰块，石块(特定)
身体配件	加防御力
手部配件	可发出其它集气攻击
脚部配件	可踢开冰块(特定)



←在游戏中洛克人还可以乘坐各种不同类型的其它机器，这对过关是很有帮助的，有时甚至还是过关的必要条件！





←↑熟练的掌握各种力度的跳跃，看准时机，在众多的台阶中选择正确的路线来前进！



勇者斗恶龙Ⅲ

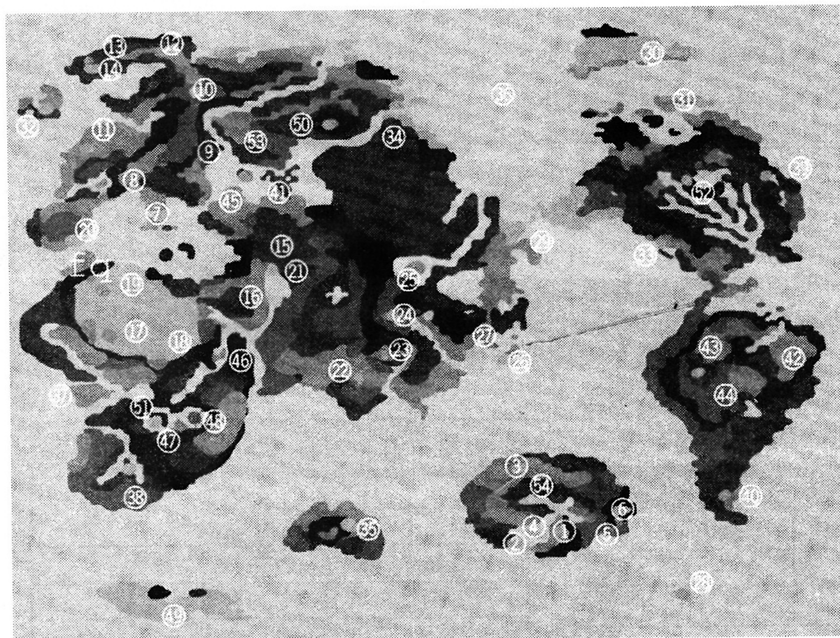
ENIX 的招牌级超大作《勇者斗恶龙》的第三作也来到了 GBC 上，这下勇者迷们又要大大的欢喜一场了。现在就让我带领大家进入这充满神奇色彩的勇者的世界吧！

GBC	厂商:NAMCO	类型:RPG
	发售日:2000.11.30	

责编/WP　文/TSG

勇者的世界

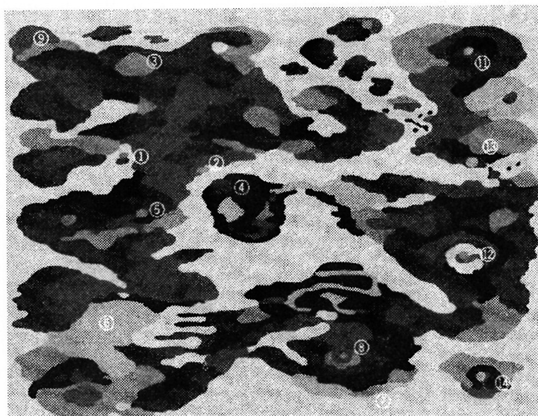
地上世界的地图



1. アリアハン城 阿里阿罕城
2. 岬の洞窟 海角洞窟
3. レーベ村 雷贝村
4. ナジミ塔 那吉米塔
5. 祠堂 1
6. 泉(隐藏洞窟)
7. ロマリア城 罗马利亚城
8. 祠堂 8
9. 大富翁 1
10. カザーブ 卡萨布
11. シャンパーニ塔 香巴尼塔
12. ノアニール村 诺亚尼尔村
13. エルフの里 妖精之里
14. 西の洞くつ 西方洞窟
15. アッサラーム 阿撒拉姆
16. 大富翁 2
17. イシス 伊西斯
18. 小祠堂 2
19. 金字塔
20. ポルトガ城 波鲁多卡城
21. ノルド洞窟 诺鲁多洞窟
22. バハラタの町 巴哈拉塔镇
23. 绑架者洞窟
24. ダーマ神殿 达玛神殿
25. ガルナ塔 加鲁那塔
26. ジパング 日本
27. 祠堂 3
28. ルザミ 鲁沙米
29. ムオル村 姆欧鲁村
30. 绿草园
31. 祠堂 4
32. エジンベア城 艾吉贝亚城
33. アープの塔 亚普之塔
34. 祠堂 5
35. ランシール 兰锡尔
36. 浅濑
37. 祠堂 6
38. テドン村 提顿村
39. 商人之村
40. 海贼之家
41. 祠堂 6
42. 祠堂 7
43. サマンオサ城 萨满欧萨城
44. 南之洞窟
45. 祠堂牢狱
46. ネグロゴンド火山 尼古罗工德火山
47. ネグロゴンド洞窟 尼古罗工德洞窟
48. 祠堂 8
49. 南极祠堂
50. 龙女王之城
51. バラモス城 巴拉摩斯城
52. スーの村 苏之村
53. 大富翁 3
54. 旅行之门 1
55. 祠堂 9

地底世界的地图

1. 出发点
2. ラダトーム　拉达多姆
3. 勇者洞窟
4. 魔王城
5. 破坏洞窟
6. ドムドーラ町 多姆多拉镇
7. 妖精祠堂
8. メルキド　梅尔基多
9. ガライの家　加莱之家
10. 光之塔
11. マイラの村　玛依拉之村
12. リムルダールの町 利姆鲁达鲁镇
13. 挖掘中地道
14. 神圣祠堂



操作说明

各种指令中文意思

开头画面：

ぼうけんをする(开始冒险)
せっていをかえる(改变设定)
ぼうけんのしょをけす(删除冒险之书)
メダルのしょをけす(删除小徽章之书)
メダルこうかん(交换小徽章)
メダルをみる(看小徽章)

平时选单画面：

どうぐ(道具)
つよさ(强度)
じゅもん(咒文)
さくせん(作战)

作战指令各项文字释意：

まんたん(全员补血)
そうび(装备)
ならびかえ(更换顺序)
ひょうじそくど(显示速度)
どうぐせいり(道具整理)
ふくろせいり(袋子整理)
メダルのしょ(小徽章之书)

祠堂的旅人之泉可以互相通行的路径：

祠堂 7↔祠堂 6↔祠堂 3
祠堂 7↔祠堂 4↔祠堂 6
祠堂 4↔祠堂 2

攻略流程

地上攻略流程

阿里阿罕城
那吉米塔
雷贝村
泉(隐藏洞)
罗马利亚城
卡萨布
诺亚尼尔村
妖精之里
西方洞窟

妖精之里
诺亚尼尔村
香巴尼塔
阿撒拉姆
伊西斯
金子塔
波鲁多卡城
诺鲁多洞窟
巴哈拉塔镇

绑架者洞窟
巴哈拉塔镇
波鲁多卡城
加鲁那塔
达玛神殿
日本
兰锡尔
艾吉贝亚城
浅濑

姆欧鲁村
提顿村
亚普之塔
商人之村
海贼之家
兰锡尔
萨满欧萨城
南之洞窟
绿草园

幽灵船
祠堂牢狱
尼古罗工得火山
尼古罗工德洞窟
南极祠堂
巴拉摩斯城

攻略顺序为从上至下，从左至右。

地底攻略流程

龙女王之城
地洞(巴拉摩斯城)
出发点
拉达多姆
勇者洞窟
多姆多拉镇
梅尔基多
妖精祠堂

利姆鲁达鲁镇
玛依拉之村
光之塔
神圣辞堂
魔王城

攻略顺序为从上至下，从左至右。

详尽攻略

地上攻略流程

阿里可罕城(地图①)

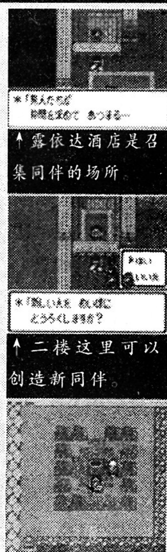
◆流程：见国王→露依达酒店(召集同伴)→出发冒险

游戏一开始，和国王谈完话之后就先到露依达酒店，在一楼可以直接叫伙伴，或到二楼去自己创造新的伙伴。伙伴召集完了之后，将身上的武器及防具分给同伴装备，然后就可以出去冒险罗！

重点 1：如何创造同伴/召集同伴

在露依达的酒店二楼可以创造同伴，方法及顺序如下：

二楼柜台谈话(回答是)→输入想创造者的姓名→选择姓别(上男/下女)→选择职业→看一下能力表，决定要不要(要就选はい，不要就选いいえ)→再来分配能力的种子(选上面是自己分配，选下面是由电脑乱数分配)→决定是否要登录(选择)→要不要创造一位新的同伴(选择)。


↑露依达酒店是召集同伴的场所
↑二楼这里可以创造新同伴。
→徽章王就在这里面。

一楼的柜台处召集同伴的日文意思如下：はかまをよびます（召集同伴）はかまをあずける（让同伴离开队伍）めいぼをみる（看名簿）やめる（停止）

重点 2:可以在自己家里休息

如果战斗完后想要睡觉，只要回家和母亲谈话就可，不须花钱。

重点 3:徽章王就在井里

这一代的徽章王就躲在井中，下去之后就可以看到他，以后拿到小徽章就可以拿到这里换东西。

海角洞窟（地图②）

当训练到 3 级左右，就可以来这里玩一玩。记住药草要带够。从这里可以通到那吉米塔。

那吉米塔（地图④）

到这里，一楼的地方有宿屋，休息一下。上到四楼，找一个老人拿盗贼的钥匙。这时就可以往雷贝村出发。



←和这位老人说话就可以得到盗贼的钥匙。

雷贝村（地图③）

◆流程：使用盗贼钥匙进入村子右上方的民家→和老人谈话

到了这里之后，除了整备自己的装备之外，就是到村子右上方的民家（须要用盗贼的钥匙打开的那间），和老人谈话可以得到魔法玉（まほうのたま），多准备些解毒草及药草，这时就可以前往隐藏的洞窟。

泉（隐藏洞窟）（地图⑥）

◆流程：下方墙壁使用魔法玉→B2F 走左边的路→旅人之门

到了洞窟中，走到最下方的石壁，使用魔法玉，这时墙壁就会被破坏，就可以进入隐藏的洞窟。到地下二楼时，走左边的那一条才是正确的，之后就可以到达旅人之门，前往罗马利亚。

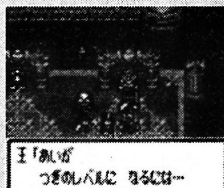


↑在这里使用魔法玉。

罗马利亚城（地图⑦）

◆流程：找国王

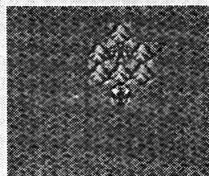
这里并没有特殊事件，不过如果去找国王，他会跟你说他的王冠被人拿走，强盗就躲在香巴尼塔。希望你去将它拿回来。这里的武器都很不错，最好是在这里整备一番后再往上走。



↑和国王说话，他会要你帮他找回王冠。

卡萨布（地图⑩）

这里是一个交界点，往上走是诺亚尼尔村，往左走是香巴尼塔。这时可以选择要不要去这两个地方。不玩这两个地方也没有关系。

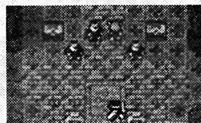


↑这里可以说是路标之村。

香巴尼塔（地图 11）

◆流程：顶楼和敌人交谈→掉下来→再上楼→从上方跳下→打败敌人→得到国王的王冠

这个事件可以不去玩，不过如果成功的话，可以得到蛮不错的防具—国王的王冠（きんのかんむり），记住得到后先自己用，只要不去和罗马利亚国王谈话就不会被拿回去。

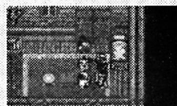


↑这就是盗贼们。

诺亚尼尔村的事件（地图 12）

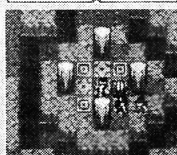
◆流程：和村中唯一清醒的老头谈话→妖精之里找妖精女王谈话→西方洞窟→妖精之里→诺亚尼尔村

村中所有的人都被诅咒，和唯一清醒的老头谈话之后才知道是妖精女王搞的鬼，于是出了村子到左边的妖精之里（地图 13）。



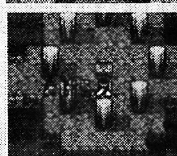
←和这个老人谈话可以知道事情的来龙去脉。

到了妖精之里才知道原来妖精女王的“梦见之宝石（ゆめみるルビー）”和女儿都被人类拐走了，于是要去下方的西方洞窟（地图 14）去找回来。



←洞窟的这里可以回复体力。

到了西方洞窟 B4F 找到了宝石，于是拿回给女王，女王会给你“めざめなこな（觉醒之粉）”，回到村子使用这个粉，村子的人就会醒来。



←这里可以得到梦见的宝石。



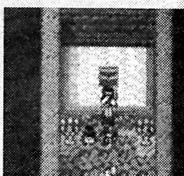
←使用觉醒之粉就可以使村人回复。

阿撒拉姆（地图 15）

从罗马利亚往右边的路走，经过一段漫长的路之后，可以到达阿撒拉姆这个城市。记住这个城市白天和晚上会有不同的风景。买东西一定要讨价还价（就是一直按いいえ），第四次的价钱才是真正的价钱。整备好之后就出镇往南走前往伊西斯。

伊西斯(地图 17)

这个城镇其实没有什么。不过在城堡中某处藏有降星手环，这是个可以使速度增加两倍的超级道具。整顿好装备之后，多带些药草，往上方的金字塔出发。


↑降星手环就在这里。

重点:降星手环的所在地

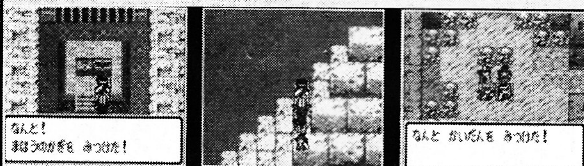
在伊西斯城的左侧城墙处往里走可以就可以得到降星手环。

金字塔(地图 19)

从伊西斯往北出发就可以看到金字塔，在一楼时要小心十字路中间有陷阱，三楼的下方有四个凹处，这四个开关按法为先按右侧左方按钮，再按左方右侧按钮，再按左方左侧按钮，然后是右方右侧按钮。这时上方的门就会打开，里面就是魔法钥匙。这时就可以前往港都波鲁多卡城啦！

重点:超级武器—黄金爪

这个金字塔的地下一楼有一个武斗家专用的武器，那就是黄金爪，在地下一楼左上角那一块区域，从右边中间算下来第五格，按调查，就可以发现一个阶梯，进去之后就可以得到黄金爪，但切记，得到黄金爪之后，在金字塔中每走一步到二步就会遇到敌人，要有所准备喔！

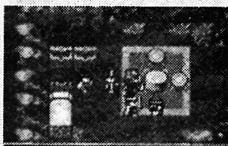


↑魔法钥匙就是在这里。 ↑这里有小徽章喔！ ↑调查这里就会有一个地道。

波鲁多卡城(地图 20)

◆流程:和国王谈话→得到国王的信→诺鲁多洞窟

和国王交谈，他会说要用黑胡椒粉来换船，而黑胡椒粉只有东边的巴哈拉塔镇才有，于是拿着国王给的信，前往诺鲁多洞窟(图 21)，将信交给里面的矮人，他就会帮你开路。



↑把信拿给这个矮人吧！

巴哈拉塔镇(地图 22)

◆流程：和下方的老人及年轻人谈话→年轻人离开→前往绑架者洞窟(地图 23)→救出两人→得到黑胡椒→前往波鲁多卡城→和国王谈话→得到船

出了洞窟往下走，走了一段路之后可以看到巴哈拉塔镇，进去之后，到了下方看到一对老人和年轻人在谈话，年轻人立刻就离开，跟老人谈话才知道他的孙女被绑走了，而那个年轻人要去救他。这时就立刻到绑架者洞窟去救人，在地下二楼先打倒小喽罗后，在牢狱中看到两人，于是按下左下方的那个墙壁上的按钮，将两人放出来。就在两人要出去时，老大回来了，这时就顺便连老大一起干掉。



←因为孙女被绑架，所以胡椒粉就不卖了。
←和他们谈话就会发生剧情。
↓打开这个开关两人就被放出来。
↑先打小喽罗！
→这里可以免费得到胡椒。

回到村子要去买胡椒粉，才发现原来那个年轻人就是卖胡椒粉的，这时他会送你一瓶，带着它回到波鲁多卡城交给国王就可以换船。

达玛神殿(地图 24)

坐了船就可以来到达玛神殿，在这里休息一下，先前往右上方的加鲁那塔(地图 25)，在里面可以得到领悟之书(转职成贤者用)。如果等级是在二十的话，就可以进行转职(勇者不能)。到了可以转职之后，接着就是要开始寻找六个珠子，以便让不死鸟复活！

重点:领悟之书

当玩家们走到五楼的时候，会看到绳子，走到中间时跳下去，就可以看到放着领悟之书的宝箱了。

最后的钥匙

◆流程:兰锡尔(地图 35)→艾吉贝亚城(地图 32)→浅濑(地图 36)

首先到兰锡尔的道具店去买消失草（きえさりそう），然后坐船到艾吉贝亚城，使用消失草后就可以进去。到了地下室，会看到有一个地方有三块石头，将三块石头都推到上面的花纹地板上时，前往干渴之壶的地道就会打开，这时就可以得到干渴之壶（かわきのつぼ)。接着来到地图 36 这个地方，可以看到一个浅滩。在这里使用干渴之壶，就会出现浅滩祠堂，进去后可以得到最后的钥匙。


↓这里进去拿干渴之壶
↑使用干渴之湖就会出现一个祠堂。
↑拼成这样就可以拿干渴之壶。

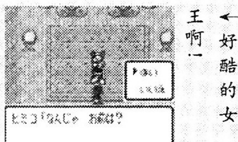
寻找六颗珠子

注：从日本开始，以后的所有场景都是互通的，所以不存在先后顺序。

日本(地图 26)

◆流程：和村民谈话→和女王谈话→到日本北方洞窟→最底层打八岐大蛇→经由八岐大蛇后面的地洞回到村子，和女王谈话→进入战斗→得到珠子

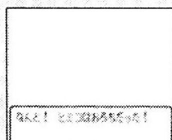
和村民谈话，知道他们拜的是女王。到了北方的洞窟，在最底层打倒八岐大蛇，大蛇会逃跑，跟着它回到村子，再打倒它，就可以得到草雉剑以及紫水晶。



←好酷的女王啊！



←干掉它。

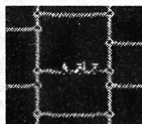


←原来女王就是八岐大蛇。

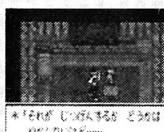
亚普之塔(地图 33)

在这个塔的楼顶，从网子中间跳下去，会掉到一块平台上，有一个宝箱可以得到回声之笛（やまびこのふえ），只要附近有珠子的话，使用这个笛子就会有回声。

→记得从这里跳下去。







←记得从这里跳下去。

海贼之家(地图 40)

到海贼之家旁有一块大岩石，推开之后调查岩石原来的位置，会发现一个阶梯，下去之后可以得到一颗红之珠(レッドオーブ)。

←这里有阶梯，下面有珠子。

兰锡尔(地图 35)

◆流程：兰锡尔神殿→地球肚脐

先到兰锡尔神殿，进入之后，和神官谈话。因为只有一个人可以进去，所以看要让谁进去就将那个人排在第一个。进入后到地球的肚脐地下三楼可以得到蓝之珠(ブルオーブ)。

→只有一个人可以进去。







←这里就是地球的肚脐。

姆欧鲁村(地图 29)

这个地方没有宝珠，不过在这里可以得到父亲所留下来的头盔。到柜台放有头盔的商店楼上和小孩说话，说完后就可以得到。

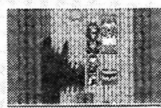


提顿村(地图 38)

◆流程：武器店二楼→牢狱

先到二楼的武器店可以得到暗夜之灯(やみのランプ)，使用之后，整个村子会变成晚上，使用最后钥匙进入牢狱和犯人说话，可以得到绿之珠。

→和这个人说话可以得到珠子。





←这里得到暗夜之灯。

商人之村(地图 39)

◆流程：露伊达酒店→商人之村→调查王座后面

先到露伊达酒店创造一个商人，然后带到此地，之后只要重复地进入再出去，这个村子就会成长。等成长到商人之村革命之后，到商人的王座后面调查，就可以得到黄之珠(イエローオーブ)。

重点：商人之村成长阶段

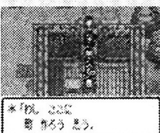
第一阶段：把商人送去(第一间道具屋)。

第二阶段：打倒八岐大蛇(增加宿屋)。

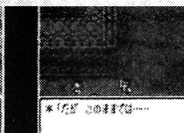
第三阶段：解决萨满欧萨城(サマンオサ)的假国王事件。

第四阶段：宝珠的数量达到三颗及看到夜间的革命事件(得到黄之珠)。

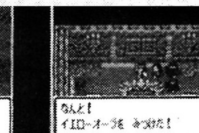
第五阶段：不死鸟之复活！



↑带商人给这个老头吧！



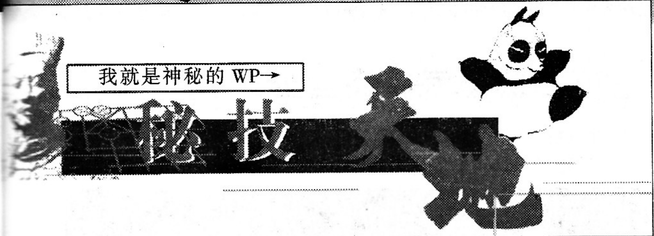
↑看到这些人说话时就表示下次就可以拿珠子了。



↑这里就有宝珠。

游戏进行到这里已经基本上到了尾声，下期我将告诉大家最后宝珠的取得方法和地底的攻略流程，大家先不要急哦。好了，那就下期再继续聊吧，我要先去洗澡了！





DC 格斗之蛇 2 HP = 9

隐藏角色介绍：

(1)太阳战士 迪索尔(DELSOL)

使用条件：在"随机模式(ランダム)"中打赢迪索尔。

(2)谜之战士 酷恩(KUHN)

使用条件：打赢在加分舞台中登场的酷恩。

(3)最强最恶的市长 玛拉(B.M.)

使用条件：在街机模式或是随机模式中以 SKO 打倒玛拉。

注："SKO"的全名是"SUPER K.O"

汉妮的特别服装登场：

使用条件：看过所有的 SUPER K.O(6种)后，在决定角色时一直按着 R 钮。

说明：要使用 DC 版原创的"未来护士版"汉妮(HONEY)服装的话必须先看过所有的 SUPER K.O 才行。除了玛拉(B.M.)舞台限定的 SKO 外，其余的在任何模式中看到都没关系。

莱克席尔的吉他变成"FLYING V"!

使用条件：在选择模式时边按着方向键的←决定。

说明：在选择游戏模式时边按着方向键的←决定后用莱克席尔(RAXEL)游玩的话，他的吉他就会变成"FLYING V"。另外，在已经变成 FLYING V 的状态中于选择模式时按方向键的→决定就会变回原来的吉他。

以隐藏视点开始比赛!

使用条件：在街机模式或"随机模式(ランダム)"中，在各舞台开始时一直按着方向键的↑。

说明：在街机模式或随机模式中，于各舞台开始时一直按着方向键的↑再按 START 的话就能以特殊的视点开始对战。另外，这个隐藏视点是每个舞台都不同。

脱掉甲胄的方法：

使用条件：在乱入对战中 30 连胜以上时就会脱掉甲胄。

说明：比如是以汉妮乱入对战连胜 30 回以上、输入(→←→← X+Y+A)就可脱掉甲胄。附带一提，这状态无法记录，在欣赏够了之后再结束连胜或是模式吧。

(WP：格斗之蛇虽然在很多方面还存在着不足之处，尤其是在格斗时的"质量"感很差，但风林还是很喜欢玩，要是问其原因嘛，看来就只有那个脱掉盔甲的秘技了！哈哈)

DC 燃烧吧！正义学院 HP = 8

最后大魔王出现法：在"故事模式(STORY MODE)"，所遭遇的所有敌方队伍(共七队)，与每队的战斗中(3战2胜制)，在我方已累积达 11 胜的情况下，在下一场战中的最后一击，以"正义与勇气的 3 人作战攻击"击倒对方。如此一来，以后就可以使用全身泛着绿光的"觉醒雹(D-HYO)"!

GB 携带电兽 HP = 7

隐藏电兽的电话号码：在此介绍在街上得不到的 3 只隐藏电兽的电话号码。在 DSHOT(手机)的画面中按下 SELECT 键、输入隐藏电兽的电话号码就行了！

①慕萨(ムサ)[科技电兽]

05* - #492 - 634*1

②赑(ヒュ)[爆裂电兽]

05* - 074 - 89#13

③杰亚(ゼア)[魔电兽]

05* - 432*975#2

N64 机器领袖 V2 HP = 5

取得西优可机器人："机器领袖 V2"的"激斗篇"剧情中，在"大奖杯本战(グレートカツプ)"过关之后，再一次到"大奖杯预赛"的会场去。然后，在战斗之前(在站到对手的面前之前)先移动到 2F 去。这样一来，2F 的门会打开，进入之后与比特罗(ピータロウ)对话。这样一来就会变成和他进行战斗，胜利之后就能得到"西优可机器人(ヒヨコロボ)"以及 3 样相关强化零件。

(WP：可以任意组装出自己喜欢的机体就是本游戏的最大乐趣。这款游戏对于一个模型迷的莱茵来说可真是正中下怀！)

PS 永恒传说 HP = 6

二代角色——亚雀出现法：在《永恒传说》中，梅洛蒂(メルディ)在使用元素系上级晶灵术"シユーテイングスター"时，在晶灵活力指数满时(10)，不要召唤元之大晶灵，再使用一次"シユーテイングスター"时，梅洛蒂会变身成可爱女孩——亚雀(アーチエ)，骑着扫帚，而且无敌，真是超可爱!!

(WP：作为一个 NAMCO 迷，我已经把这款游戏打穿了，而且还用的是完全手动的模式，感觉十分的爽快。相信在 PS2 上推出的《王牌空战 4》一定也不会错的，另外最近好象还有关于《刀魂》续作的传闻，再加上《铁拳》。哈哈……NAMCO 不愧是 WP 最喜欢的厂商！)

PS2 七刃/极乐丸 HP = 6

无限连击：在极乐丸编的商馆可以拿到一把叫做"嫩(ふたば)"的刀。在此将这把刀的无限连段方法传授给大家。其实说穿了就很简单了，只要按○钮砍 3 下后再按△钮用头撞 1 下，然后再按○钮砍 3 下、按△钮撞 1 下……就这样重覆下去，除了一部分的敌人不适用之外，都能打到无限段!! 由于这是对付头目非常有效的方法，所以一定要学会喔！

无限补给：小百合的短铳"恋猫""青岚"等之子弹快用完的时候，只要按 START 钮进入道具画面，再跳出来之后你就会发觉子弹数量已经自动补满，不会再有装弹的动作出现。

PS2 剑豪 HP = 6

专取经验值：在蜡烛全部熄灭的时候，将所有除了○钮以外的按钮全部按两次，然后就可以和自己的幻影对决了。如果把幻影打败，所有项目的经验值都会上升。但即使不能打败幻影，经验值也会有少许增加喔！

PS2 三国志Ⅶ HP = 7

30名隐藏武将完全公开！

虽然已经公开过部分隐藏武将，但是这次又找到了一些加上之前公布的总计30人喔！只不过……那个“杂兵”好像没什么用处就是了。

名字	战斗	知力	政治	魅力	性别	类型	持有特技
孙武	90	100	74	82	男	万能	反计、收拾、侦察、突击、强行、修复、水军、火矢、煽动、神算等17种
韩信	94	94	69	86	男	万能	反计、收拾、侦察、突击、强行、修复、火矢、煽动、神算、虚报等11种
木下猿吉	80	84	91	99	男	万能	反计、收拾、侦察、突击、修复、火矢、煽动、神算、虚报、水攻等17种
シブサワ	90	90	90	90	男	万能	谍报、发明、商才、强行、行动、评价、富豪等7种
姬旦	79	82	99	95	男	万能	反计、收拾、侦察、突击、强行、修复、火矢、煽动、神算、虚报等16种
呼延灼	88	84	67	73	男	万能	收拾、侦察、突击、强行、修复、火矢、乱射、煽动、鼓舞、骂声等10种
コーエー	85	85	85	85	男	万能	谍报、发明、商才、行动、评价、富豪等6种
吕尚	82	99	84	79	男	万能	反计、收拾、侦察、突击、强行、修复、神算、虚报、水攻、鼓舞等17种
范增	83	98	79	68	男	军师	收拾、侦察、强行、修复、火矢、煽动、神算、虚报、水攻、鼓舞等15种
张良	78	98	89	81	男	军师	收拾、侦察、侦察、强行、复、煽动、神算、虚报、天文、水攻、鼓舞等16种
萧何	30	86	98	77	男	军师	商才、反计、收拾、侦察、煽动、神算、虚报、天文、水攻、鼓舞等17种
吴用	65	97	81	72	男	军师	商才、反计、收拾、侦察、强行、修复、火矢、煽动、神算、虚报等16种
项籍	100	74	50	90	男	将军	收拾、侦察、无双、突击、一骑、强行、鼓舞、骂声等8种
源义经	99	75	68	96	男	将军	收拾、侦察、无双、突击、一骑、强行、水军、鼓舞、圣痕等9种
李广	95	79	66	93	男	将军	应射、收拾、侦察、无双、突击、强行、火矢、乱射、鼓舞等9种
成吉思汗	96	89	51	88	男	将军	调教、应射、收拾、侦察、无双、突击、强行、火矢、乱射、鼓舞等13种
圣德太子	20	83	100	94	男	政治	谍报、商才、行动、评价、富豪等5种
安道全	19	81	52	21	男	知力	谍报、鬼谋、医术等3种
罗真人	15	90	15	70	男	知力	谍报、天文、鬼谋、占卜等4种
宫本武藏	97	70	13	77	男	战斗	无双、突击、一骑、强行、鼓舞、骂声等6种
凌振	91	51	28	62	男	战斗	发明、鼓舞、骂声等3种
三国无双	94	35	35	94	男	战斗	应射、无双、突击、一骑、强行、鼓舞、骂声等7种
李逵	98	11	12	38	男	战斗	无双、突击、一骑、强行、鼓舞、骂声等6种
弁庆	97	83	57	80	男	战斗	无双、突击、一骑、强行、鼓舞、骂声、水军等7种
罗贯中	21	64	86	66	男	战斗	谍报、行动、评价等3种
卑弥呼	8	72	81	97	女	魅力	谍报、应射、收拾、侦察、天文、骂声等6种
甄夫人	5	77	62	99	女	魅力	反计、收拾、神算、虚报、鼓舞、医术、占卜、富豪等8种
虞美人	3	33	44	100	女	魅力	收拾、鼓舞、医术、占卜等4种
芙蓉姬	10	45	53	92	女	魅力	商才、收拾、鼓舞、医术、占卜、富豪等6种
杂兵	1	1	1	1	男	平凡	行动、锻炼等2种

全新规登录武将的能力大跃进：
找到让“新规登录武将”的能力大幅提升的方法了！条件是——满足“巡遍所有史迹”和“所有宝物入手”两条件。努力吧！

PS2 雪地滑板 HP = 9

EXTREME模式的新舞台：拿到半铜牌（semi - BRONZE）之后会获得舞台6“Cloud Skid Mountain”，拿到半银牌（semi - SILVER）后，则会获得舞台7“Rolling Stone”。

特制滑板3枚：玩EXTREME模式，将全舞台“TIME”的第一名纪录打破之后，就会出现SPECIAL1；玩EXTREME和TRICK模式把全舞台中七个舞台之“TRICK”的第一名纪录打破，就能得到SPECIAL2；玩EXTREME模式把全舞台的“TOTAL”第一名纪录打破后，就会得到SPECIAL3。

TRICK模式的新舞台：拿到半铜牌（semi - BRONZE）之后会获得舞台6“East Board Park”，拿到半银牌（semi - SILVER）后则会获得舞台7“Snake Pipe”。

改变角色的大小：在模式选择画面，将游标对准EXTREME，先按住L1和R1不放，接着快速输入△□△□△△□后，角色会变原来的1.2倍大。同样先按住L1和R1不放输入□△□△□□△的话，会变成原来的一半以下之大小。

生命力不会减少：和上面一样，在模式选择画面将游标对准EXTREME，先按住L2和R2不放，接着快速输入□△□△□□△之后，就会变成生命力不减的情况了。

DC 基连野望——吉翁的系谱 HP=8

剩余回合数的秘密：基连野望是一款难度极大的SLG游戏，因为总游戏回合数只有100天，要取得完全胜利是很不容易的。但是如果以很少的回合数取胜，就可以得到奖品！第一部残余天数越多，得到的奖励越好。下面就公布全部奖励品与条件。

吉翁篇：		联邦篇：	
剩余1－5天	ジム	剩余1－5天	ザク改
剩余6－15天	ガンダム	剩余6－15天	アクトザク
剩余16－25天	FAガンダム	剩余16－25天	ズゴックE
剩余26－35天	NT－1アレックス	剩余26－35天	ガルバルディ
剩余36－45天	GP－01	剩余36－45天	ジオング
剩余46－55天	百式	剩余46－55天	ガ－ベラテトラ
剩余56－65天	Zガンダム	剩余56－65天	ノイエ·ジ－ル
剩余66－79天	？？？？	剩余66－79天	キュベレイ

以上就是可以得到的奖励机体，假想第二部的第一天就可以生产京碧奇的话，那么通关就太简单了。不过用34天打完第一部可是极有挑战性的，尤其是连邦方面是非常困难的。

从来不用金手指的ZEON ACE 莱因总帅

（WP：身为高达迷的莱茵总帅终于又发言了，他还威胁我说不登就要把我……）

PS 仙界大战 HP=7

在游戏后期看原创动画：在游戏后期攻打金鳌岛的时，当邓蝉玉在其中一个岛时，输入藤崎龙便可以看到原创动画了！很精彩！

PS 时空之轮 HP=8

最强的挑战：爆机后，在画面上出现"END"三个字时，同时按住L1、R1和选择、开始四个键，就能回到标题画面，这时会多出一个选项。选择它后可以用任意一个记录中的级别和道具等开始游戏。在这种状态下，在A·C1000年的祭典大会场最里面的时间机器右面筒里有一个发光物，进入后调查它，可以进入一个绿色的时间隧道，在里面可以直接与拉沃斯战斗！难度相当的大！

北京 "苏安东"

（WP：这款游戏在超任时代可以说是一个独一无二的超级大作，那时彻夜游戏的场面现在还历历在目，但看看现在史氏的游戏，真不知道什么时候能再带给我那样的感动！另外，你的名字我还是使用了这个，至于你的真实姓名，我就……哈哈！）

GB 牧场物语3 HP=6

十颗力量果实的取得方法：1－6颗这6颗力量果实分布在动物的放牧地上，只要以锄头翻泥土时，它们便会出现。

第7颗果实是由美人鱼所给的。当玩者得到了自己的船后的一天来到村庄的沙滩，便会找到一个小玻璃瓶，内放着一张纸条，大意是美人鱼因为不能离开住处而很寂莫想通过这个瓶子来送信从而结交些朋友。玩者只要任选信上一项回信给他，便可在一星期后同一地点收到回信。经过三次后，她便告诉你自己所在的位置，希望主角能够去和她见一面，主角听从她的指示乘船出海，并顺序(下、左、左、上、上、上、右)的方向前往，便可和她成为朋友，得到力量果实。

第八颗在本土有一个水族馆，当玩者把游戏中全部十六种鱼交给馆长，便可得到力量果实。而且每个水箱放鱼的数目有限，每种鱼只送一、两条足够。

第九颗冬天，从本土的购物中心买来滑雪道具(**スノーボード**，价格为30000G)，在草原(**もうげん**)使用，便可玩滑雪迷你游戏，只要你在游戏中能够在空中旋转超过二十个圈便可得到力量果实。

第十颗当玩家来到第二年春天的第九天时，一直沉睡的火山便会爆发。稍后，玩者不但可以在山洞内找到万年冰(**まんゐんごずり**)，便可在右方的隐藏道路中找到小矮人，他会给你最后一个力量果实。

北京 高min

（WP：由于使用的文字输入法版本较低，所有你的名字后面的那个字忙了一下午也没能打出，只能用拼音了，还望你能原谅！）

GBC 特瑞的神奇王国 HP=7

补遗：1．天空之龙得到方法：只要站在牧场里天空之龙必经的路线上靠木柱那里，它自己会跑来下一枚龙蛋给你，只此一枚。

2．爆一次机后再进游戏就如谢虎玩友所说会有新的旅行之门开放，其中一些门里有许多特殊的召唤兽出现（但不珍贵）其中如有史莱姆寺中的金属史莱姆，它的经验值最高，想升级的朋友就去打它吧！

3．爆机后新开放的旅行之门的召唤兽都是按派分的，一派一门，所有门里都有特殊的BOSS，不过很好打。

4．爆机后格斗场里的老板就是在降星小屋里的降星老人（也就是管孵化的那老人）他的召唤兽是很稀有的，包括黄金史莱姆，青空之龙和一只很奇怪的生物，其中青空之龙的雷属性魔法很厉害，建议级别到70级以上而且有对雷属性攻击有抗性的召唤兽时再去，不然……

5．关于游戏里的像手一样的生物它是要和你猜拳（包、剪、锤）你只要先在大树底下的那个"手房间"就是在降星小屋旁的赢了那只怪手后到格斗场又赢了里面那只怪手，它就会让出一条路来，让你去见王妃，然后完成王妃的各种无理要求。（多数是见各种的召唤兽）注意：不过我记得还要去赢那两只怪手的大哥，它就在降星小屋旁，你必需要赢了那两只怪手才会见到它，不然见不到的。

6．关于游戏中的徽章问题，游戏中的徽章问题，就是要满足在王宫旁的那只树干上洞里的徽章叔叔的要求，（其实就是国王本人）它会送你一些召唤兽，在游戏初期还是好用的。至于它身后的那条通道只是通往王宫的，就是在王宫右上角的那条通道。

7．关于徽章的寻找，记住我的话，不要放弃每一个角落、每一个地图、每一个可以装东西的看得见的东东。不管在迷宫中还是在大树王国里。

8．关于旅行之间的问题，除了谢虎玩友的那个介绍外，还有一些，其中包括（王妃的门、徽章叔叔的门、图书馆的门）。

9．关于特殊召唤兽的问题：谢虎玩友的介绍的那个**ゴールラソスライム**其实中文叫黄金史莱姆是史莱姆寺中的真正王者，降星老人也有一只。不过很难养成，我所养成的180种怪物中，却从未养成过黄金史莱姆，所以肯请那位高手赐教，我将十分感激，本作共有240种召唤兽，另外的40种应该是很稀有的，不排除我有的未培养成，但是有的召唤兽却很难通过培养或捕捉来养成。除非你有足够的耐心。

云南 金贝贝

大墙画廊

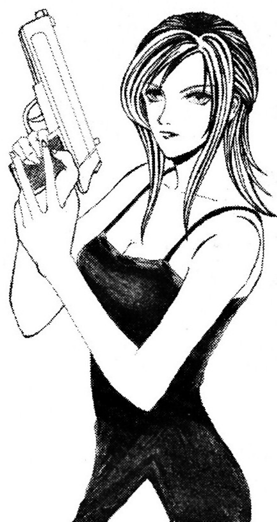
近来可能是春暖花开？编辑部内总是非常暴躁。随着DC停产，PS2暂时占据主流，GBA超高价，以及蓄势待发的NGC和XBOX，大家时不时就关于未来趋势问题大吵特吵，而且往往结局就是以总编番长阴沉着脸，一言不发地关掉有点噪音的收音机，大家彼此侧目而告终。随后，残念……

——阴·彩火

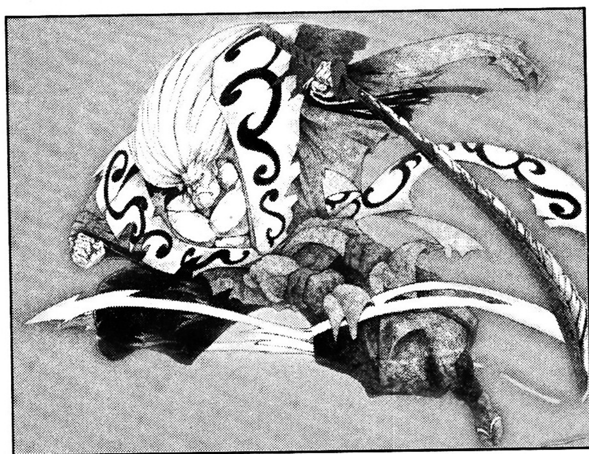
最近实在太倒霉，性情温和的我从来不参与那些无聊的争论，我算是个骑墙派，只要好玩好看，PC游戏也不放过。故沐浴在彩火、天师、风林他们口水雨的我只能用身边大声的FM97.4来躲避，最爱沉醉在梁虹姐姐甜蜜的声音中。

但往往被主编放火的眼睛怒视……

——晴

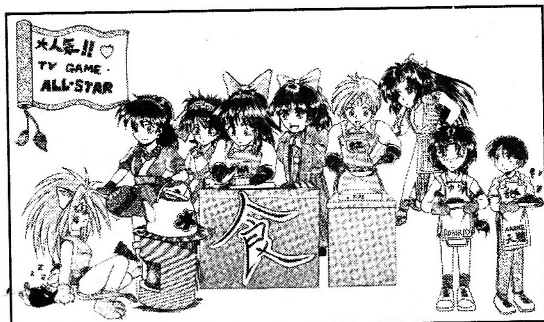


◀《阿雅》 陕西咸阳 王婧



▲《侍魂3》 贵州赤水 谢艺

▲阴：这是原本已经被S·P"糟蹋"了的画稿被我修复一新。
晴：刚从我这学会点PHOTOSHOP，就想到处显。这个壬无月身体很结实漂亮啦，不过头怎么这么小？
P』：★★★☆）



▲《无题》 重庆江北 红薯

▲阴：哇，这么多我爱的女明星汇聚一堂真棒耶！
晴：少了你最喜欢的玛丽还这么高兴？而且，似乎一联系到女明星，怎么总少不了做饭这些家事料理呢？
（『L·P』：★★☆）



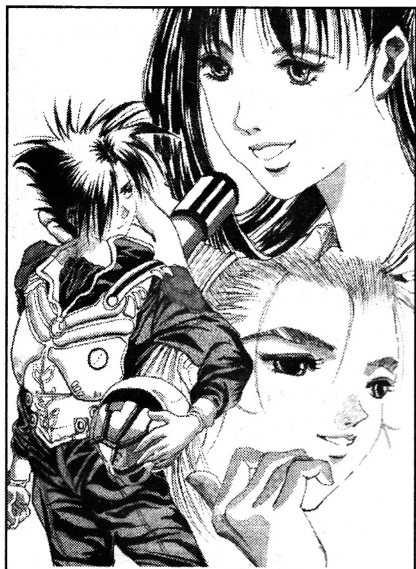
◀《飞燕疾风腿》 广西浦水 米维平

◀阴：沙漠里的比试到精彩，可背景上的二人，怎么看都觉得身体比例有点怪耶……
晴：沙漠中痛苦的良可能再也不敢随便使腿技了。
（『L·P』：★★★）



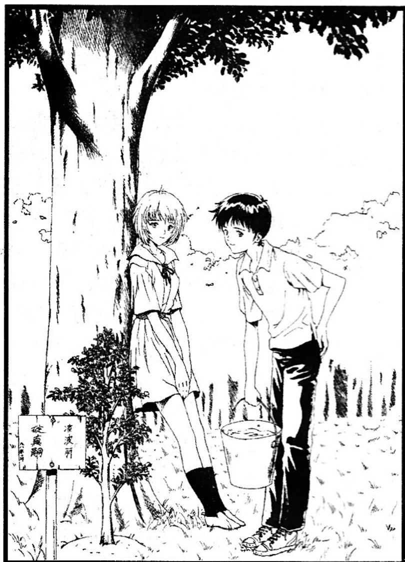
▲《童年记事》 温碧泉

▲阴：原来二人的宿怨真是从小就逐渐培养起来了？
晴：便便纸的叫法可是遵从了我们莱因统帅的意思哟！
（『L·P』：★★★☆）



◀《超时空要塞7》 北京东城 张磊

◀阴：正在上『7』的补习课，画得很好看，但动画感觉比不上一条辉那会儿。
晴：残酷的战争、温馨的感动、永远的MACROSS。
（『L・P』:★★★ ）



◀《植树纪念》 四川简阳 施程普

◀阴：大树底下好乘凉，风光秀美人心遐。
晴：美是美啦，不过怎么能将小树栽到和大树这么近的距离内呢？难道是因为太阳太晒，有树阴干活舒服吗？
（『L・P』:★★★）



▲《服部半藏》 安徽安庆 周飞

▲阴：恩，服部半藏永远都是忍者中的NO.1。
晴：真该让S・P好好跟前辈学学忍术真谛，修身养性。
（『L・P』:★★★）



▶《真・侍魂》 四川德阳 包峰铭

▶阴：加尔伏特，好象和服部半藏人气一样高呢！
晴：拿着骨头逗狗，他那张脸好看才画得那么大么？
（『L・P』:★★☆）



▲《KOF99》 湖南岳阳 胡列（阳光动漫工作室）

▲阴：这是99'的两位，以后他们何去何从呢？
晴：我不感冒啦，因为我的八神总死在你手里。
（『L・P』:★★★）



▲《人为机亡》 广西融水 蝈蝈

▲晴：沙漠里的PS还崭新的呢，我也要去找！带足水。
（『L・P』:★★★）



龙哥热线

龙哥话●不久前将闲置已久的主机和"漫步者"有源喇叭给"大挪移"至编辑部,"革命"地提升了 105G/ C600/ 128M/ 20G 排版座机的战力——要知道,彩火在显示器左边也放有一台 DC 呢!但他却没有准备喇叭,而是以一个类似飞行员用的那种头戴式大耳机来替代(专业?)——该耳机威力惊人,放在桌上音量全开整个编辑部都能跟着一起"欣赏",不知此君将其置于头上将会是一个什么样的感觉?而莱因总帅则煞有介事地将一台黑土星放在显示器左边,而将一台日版 SFC 置于显示器的右边,这"一左一右"的壮举经全体表决后,意外地成全了黄金莱因对"总帅"二字的"永久独享"……

●我于正月初七在青岛购入 HKT3020 美版 DC 一部,花了 1500 元,其价合理吗?另,龙哥,有几件事困扰我多时,今诚惶诚恐向您请教。①变压器专为 DC 配,可直插主机,体积不大,长约 10cm,宽 5 高 5。使用后,表面正常,只恐危害看不见呀!(损内部元件)②DC 会不会与 PS 一样出现光头下坠现象?③DC 要工作多长时间后才休息一段时间?真非得 1 时间休息 20 分钟吗?④以下问题请务必回答——D 版 SNK 对卡普读盘时快时慢,有时音乐响着,却"吱吱"读盘(长时间,达十几秒);VR 射手读盘奇慢;死或生 2 读盘十几秒甚至二十几秒(由一局转入下一局);再生侠也须十几秒甚至二十多秒;音速小子在标题画面下按下 START,还要二三秒才出现菜单;生 3 开门竟比 PS 版慢;能量之石 2 进入后,进入战场、接关、读盘太慢近二十秒!上述情况哪种正常,哪种不正常?是否机器非原装?因为 MADE IN CHINA 令我大恐。(青岛经济技术开发区实验中学高二 9 班 夏颖朋)

稍微有一点贵(我们一年半前买就是这个价格)。①请再花百十元换个 300VA 铁盒的。②DC 光头一样会 KO,但比起 PS 的下坠发生率,它要少得多。应该是其他的毛病。当然产生麻烦的原因都是一个,即猛玩地板造成的。③NO。我常常一开机就是六七个小时。1 时间休息 20 分那是对人。④对于那几个游戏的地板而言——VR 射手没有读盘问题;后期的死或生 2 的读盘是在游戏中提前读取,早期必扔;再生侠没有读盘的问题;音速小子有问题;生 3 没有问题;能量之石 2 有特别严重的问题,最好迅速扔之。当然读盘不好都是地板的错,与你"中国造"的机器没有任何联系。夏读者,你的第二封给天语的信我也收到了,看得我好寒心。你不相信我龙哥。我再次警告你,盗版碟必须放进单片盒中保护。你的问题全是盘的。该扔就扔。

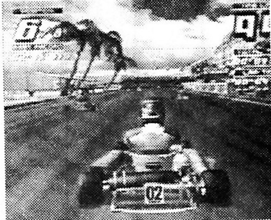
●SEGA、CAPCOM、NAMCO、KONAMI:游戏软件业的四位巨人,四块金字招牌,他们的游戏才最值得玩家花时间。龙哥,也许我会因为 SEGA 的游戏而买下 PS2,但作为反索派,我将对全部 SONY 产品说"不",而且我已经开始向每一个向征求意见的家电购买者提出"把视野放大些,不要总觉得 SONY 最好"。(天津外国语学院 宋志军)

又来了。——我说,不要这么过敏好吧?首先您应该明白,对"全部 SONY 产品说 NO"的并非就您一个人。一辈子命中注定就认索尼产品的也不是所有人。崇拜索尼的人和崇拜其他品牌的人一样,本质上没有区别。谁也没有规定必须要买索尼、或其他什么品牌。说到底,索尼是个造电视和随身听的。近年来发展电脑和游戏机以及机器人。我倒想什么都用 SONY,"尼了"说那可能嘛!

●生与死 2 不上榜足见中国玩友拥有 DC 的并不多。请问龙哥,莎木上榜多少是贵刊宣传的结果,而非玩家亲身体验,对否?(山东平度市一中 李旭锋) 算你说对了。有一部分投票填了莎木,但主人并没有 DC,他们是在外边玩的。不玩即填者,极少。

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

●11:20 a.m. 交钱买到 DC　12:18 a.m. 在"新闻 30 分"中看到 DC 停产的消息　12:19 a.m. 家人拨打 120　(广西南宁市计划委员会宿舍 石巍)



●龙哥,我是长春的一位读者,贵刊曾在"科普园地"栏目中应我的请求回复彩监的问题,很感谢!现在我要升级家里的彩电,还有些疑惑请您赐教。①3 月号 P70 龙哥说松下 TAU 系什么彩电?是否指松下 8 倍精显逐行扫描的 GIGAP500 和 P200 系列?②P25 页北京朋友说索尼 ES DRC 比他家 8900 元的松下强 N 倍。不知道这指的是不是松下的 GIGA P 系列?(长春松下 TC－29P200G 售价 8900 元)我在电器行看到,一台索尼贵翔 ES,一台松下 P200,同时播一张 DVD 演示碟,当屏幕中出现一幢大厦时,索尼画面有轻微闪烁,大厦的窗框由于过多,有影像拖拽,像马赛克。而松下画质稳定!边缘清晰!!③我曾痴迷索尼品牌,但贵刊介绍彩监时对索尼的描述使我有了新的认识。龙哥认为 ES 好还是 GIGA 好?④我在五、六月份配一台电脑,因 PS 借给朋友了,我想用 PC 玩游戏和 PS。但我不知什么彩显较好。暂定从飞 107P、三菱 PRO720、索尼 G200 选一款,请龙哥指示。⑤DC 在 VGA 输出时是多少 Hz,是否为逐行呢?用彩电玩好还是彩显好?⑥我六月份蜜月旅行时会去北京看看,想到电软转转,编辑部是我心目中的朝圣圣地!到时可别赶上你们搬家。(长春东风大街 胡光)

①TAU 好像应当是 16 倍。我也忘了。但不管怎么宣传,要看实际效果。松下在灰度上可能也进行了强化,所以翻来翻去,最后翻成了 16 倍?上期说的就是 GIGA 系列。②显然不是。GIGA 还不至于差 N 倍吧?而且我觉得原先的 P100(不是 15)系列很不错,黑色很正。ES 和 GIGA 并非完美无缺,各自存在问题。我个人倾向于加装数字芯片的杭州产西湖数源牌东芝 MICRO FILTER 管,29 寸预算刚好也是 8000 多元。其性能是 800×600 的逐行扫,在各个方面都更适合生活娱乐,用起来很方便(不过要配合机顶盒,而且我忘了看它有没有 PS2 鼠标接口)。③ES 颜色更正一点,但它太过尖锐,有时看上去会令人感到不舒服。而 GIGA 的优点是带 15 针 D－SUB,用途广,可字块边缘颜色补偿有些问题。毕竟不是 800 电视线以上的专业电视。P500 稍好。④一般用途我看飞 107P 足矣,买 107G 吧,多花 100 块钱,就为地球环境做贡献了。你提到的其他品牌的型号,不会比 107P 强(印象中索尼的 G 系好像是一般型号,并非像国内胡乱炒作得那样高档与神秘,索尼的专业彩显应是 F 头的)。⑤单位的 DC 配 105G,感觉闪烁感非常之小,不知是否因为显示器自动扫描的缘故?我在大面积白时通过目测发现,DC 的 VGA 输出是 68Hz～72Hz 之间的某一个刷新率。!?。忒稳。DC 以 31KHz 来扫描当然是逐行的。编辑风林以前用锐屏 33P100G/原装 VGA 玩过 DC 的 VR3(超震)、18 轮、维罗尼卡、死或生,直言碧明磷光体发色好极了。这个问题是这样,空间不足,用彩显;有地有粮,绝对是屏幕越大越好。前一段我还观察到东芝 38"晶湛背投,非常夺目,画质、亮度均可。它比 2 万 6 的索广 38 寸 ES 贵不了个 2000 块钱。烧无止境。综合来看,还是彩显实惠。⑥给你道喜了!

●龙哥,保镖虽然并不十分好玩,但它让我看到了 PS2 和 DC 在机能的真正差异,PS2 真不是吹出来的。我觉得,保镖的画面让人感到前所未有的震撼。(来自成都,统一网名"大神一郎",常驻 WWW.EGCHINA.COM(电玩中国)的樱大战迷)

因为听说有人买了保镖之后大呼上当,更有好事者要求 BOSS 退钱。当然这只是听说。虽然 PS2 比 NAOMI2 都强大 6 倍以上,也做出了让 DC"汗颜"的游戏——BOUNCER,但那都是它应该做的。

●2 月 27 日,得到智乐城堡 DC 卖 820 元后,2 月 28 日,我们班四个人一起去买了 4 台 DC(其中 2 人早上才知道,向同学借了 1600)。我们是高三学生,因为怕停产后,7 月份买不着了,所以提前买了。高考后,我一定买莎木正版。(北京朝阳区望京中环南路 张喆)

●莎木——屹立在游戏伪电影主义潮流中真正的电影艺术。VR4 可以移植 PS2，樱大战也可以移植 PS2，但世嘉迷的心永远不会移植 PS2。（北京建外灵通观中华人民共和国煤炭部宿舍 胡萌）　莎木●杀目。精彩程度令我眼花缭乱。（保定韩庄路 陶超）
北欧●女神啊！！！！！你到底是叫“王尔古雷”还是“巴尔基里”？！（天津大港为莎木买 DC 为 FFX 买 PS2 但决不买 NGC 的汤伟彬）
游涯感想●任天堂统一日本之日，我在电软平反之时也！“姆吉拉の假面”绝对是互动电影，不是游戏。（沪闸北长安路 张蔚滨）

山东临沂王慧林读者的最新来信精选(三)

（接上期）……对于“菜鸟通”，感觉还可以，形式有些简陋，不过内容很灵活，希望以后能成长起来。

现今，我跟本没时间去玩 RPG 了，因为 DC 上的 SF Ⅲ - 3rd，DOA2、莎木，首都高速 2，法拉力 F355 CAPCOM、VS、SNK 等游戏太好了，我根本玩不过来了。以上每一个游戏都需要花大量时间来练习，但不是 RPG 那种无聊的练法。特别是 SF Ⅲ 3rd，必须下功夫苦练才可，主要是 BLOCKING！否则不如别玩。看着最终 BOSS 被我一 BLOCKING 之后接上一套超酷连技将其半管血打至 KO，那感觉真是——没的说了！玩皇拳时可从没这种感觉！嘉富康果然功力非凡！与此相似的是 DOA2，HOLD 技也是必练的。这是这个 GAME 最大的亮点，个人认为比铁拳好玩。所以我现在对日式 RPG 已经基本毫无兴趣了……不知道为什么。但是我认为，RPG 只能以欣赏的角度去玩，充其量也只能美其名曰：陶冶情操。

而诸如 ACT、STG、FTG 等，则不受文化观念的影响，什么人都玩得来，还能去紧张激烈的战斗中真正煅炼自己（的心理）。不知您有同感否？看到“射雕”被骂得一无是处，我感到既好笑又可悲。而 DQ7 的在中国的遭遇，就简直是让人绝望了。PS 玩家对于 RPG 的理解是什么呢？玩 FF 就是为了大段的 CG 和成群的帅哥美女……只有这些了吧？我的认识是肤浅的，但是如果有人说是纯粹为剧情才玩 FF8，我不信。难道 DQ7 的剧情太好？难道日本人还不如我们心里有数？——归根结底，是中国游戏业严重幼稚的结果。也许我们只有等……



（最新来信）龙哥：

您好！每月给“电软”写上一封信似乎快要成了我的习惯了。

这回，连 CCTV 都说了，世嘉要放弃 DC 转为软件公司。这在一定程度上对世嘉迷是一个打击。但是 DC 的优秀丝毫不能转移我对 SEGA 的热爱。我喜欢世嘉不是盲目崇拜，我确实因 DC 而喜欢世嘉。好在，听说莎木 2 和樱 3 还出，而且世嘉保证 DC 还有 100 款游戏。其实光是一个梦幻之星在线就够了，这款游戏太优秀了！

似乎不随大流就会失败？未必。全世界的大流是资本主义制度，可是我国不是逆流而进，把社会主义坚持下来了吗？这个例子不容许辩驳！所以，我们大可不必因为外国的大势而影响了我们自己的娱乐生活。按照 SCE 的予想，中国人民应该还在期盼着他们早日把 PS 出口到中国来。（印度不是这样吗？）按照他们的想法，中国人哪里又配得上使用“高级”的“影音家庭娱乐终端”PS2！！所以说，我们倒不如别去随这个“大流”的好！

近来受大环境的影响，总是说些似乎与游戏有关但对于游戏毫无帮助的话题。这其实都是毫无必要的。贵刊的那个让玩家自报成绩的“封神榜”怎不见了？是一个很好的栏目啊！

前几天又拿出《维罗妮卡》温习了一下。感觉还是那么好。大概因为是正版的缘故吧？（这个游戏可是我去年 3 月份专程去青岛买的！）我的最快成绩也就是 2 小时十几分，没用火箭筒，虽不如日本的那个 1 小时 58 分的牛，但自我感觉还可以。不过我认为这样一部“剧情至上”的佳作，如果把这场剧情跳过去就太对不起嘉富康了。所以我打这个游戏从不图快，对剧情百看不厌，这也许也是因为正版的缘故吧？

前期“笑话”中的某朋友说“世嘉狂”都不配玩由 SCE 开发的中文游戏“射雕”。我表示十分感谢，这个游戏我下了好几次决心，要爆机，都没有实现，原因是莎木在旁边诱惑我。“估计”那些将该游戏穿版的玩家一定没有 DC 或 PS 上实在找不出什么好游戏了。而真正的问题在于，我们不配玩这个游戏，你们配吗？难道说是这个游戏是 SCE 专门为你们——中国大陆数十万 PS 迷——开发的？说这个笑话的人，你敢不敢把手捂在胸膛上说你配玩这个游戏？！（绝无挑衅之意。）

对杂志有一些建议。一、既然有了《菜鸟通》，建议将攻略辙底在电软上消失。二、加大对游戏（新）的介绍力度，图片要清晰，文字要详细。三、进一步让更多的玩家在杂志上发言，对各派意见兼容并包。（这其实已经是贵刊最大的特色之一）四、彩而尽量具有观赏性（其他没有提到的栏目在原来的基础上争取做得更好）。

●龙哥，你好毒！！！我对你的意见大了，小弟写信多次并内付回邮信封，可每次不但问题得不到解决，而且居然让我等的满身都是蛛蜘（龙哥！？）网也没等到回信。要不是看您给广大玩家做了这么多好事，我非叫你变成木须龙！我想问，日本公司出产的电子狗，在哪里有售？除了“波奇”还有另类否？（吉林炭素厂 洪廉莹）

电子狗一定要买 SEGA 牌。目前该波奇形象在北京电视台的广告已经打出，北京青年报等多家媒体给予报道。各大商场和部分小卖店均有销售，本部黄金买了一只 350 元，“粉”好玩。确实很找乐儿。难怪会卖 1000 多万只？北京某商场的销量是月间 100 只！至于其他地方哪里有售，我认为只有游戏小卖店了。除了波奇，还有售价一、两千美元的 AIBO 狗和 AIBO2 狮。较难承受。

●龙哥，PS 版“牧场物语 3”我已将锤子用蓝色的矿石改造到最高 LV，但仍无法除掉牧场中那种形状不规则的石头？（E-mail：snake.007@163.com）又，我的记忆卡都是蕊（？）片卡，为何有时出现记忆损坏现象？有时也会自动复制记录。更令人不解的是，我在打合金装备完全版第三遍时，储存在 DISC2，再 LOAD 时，竟然从头开始，而且身上带有所有道具及武器、LV7 的开门卡，还有番茄酱、绳子、丝带、隐形迷彩、PAL 卡……？（丹东 SNAKE）

●莎木：第一遍玩时很平静。第二遍玩时有英语翻译，觉得挺有人情味。第三遍用彩显玩后，半晌说出一句话，“此游戏只应天上有，人间哪得几回玩”。世嘉又一次失败了。原因是我又一次没为 DC 买正版。为了给广大 SEGA 铁杆和 SEGA 公司一个交待，我决定出血 580 元人民币买正版莎木，以帮助 SEGA 渡过难关。（湖北襄樊车桥厂 杨琦，SQUALLZXZ@CHINESE.COM）

龙哥：爱一个人，总要付出代价——“世嘉又一次失败了，原因是我又一次没为 DC 买正版”——哪怕看上去很傻。

●近代游戏都是以 3D 立体画面为主要的路线。但在技术、能力方面的不足，所以无法使画面好看一些……在画面不良的情况下，再加上故事、剧情不够用心，只是一味地开发、出品一大堆的不良作品，还不如用心做出一款能感动人心的作品来得好……觉得近代的游戏真是恼人，这也是没办法的事，电玩公司只想赚钱嘛！一堆公司就处于这样一种“恶性”竞争之下，也只能让我们这些玩家成为这股洪流下的牺牲品。以前在任天堂、世嘉时代的旧作品比较好，真的令人怀念。（宏基攻略部 ACER）

龙哥：做为一名职业攻略作者，说出这样的话，难道不值得我们深思吗？

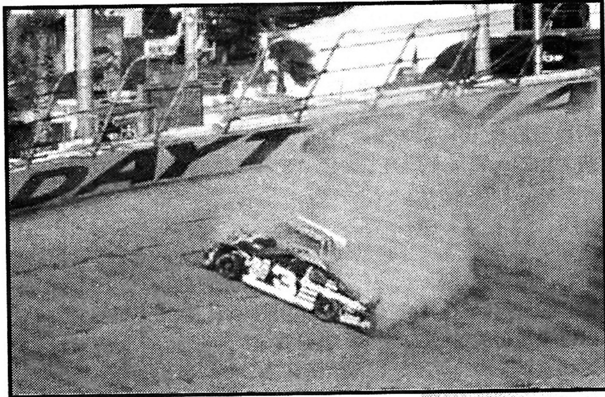
●最近迷上了一款游戏，MD 的“大战 2”，难度适中，读取又快，不像 DC 上的“大战 DC”……唉～有点后悔买了 DC 的大战了。（宏基攻略部“还是觉得旧 ROM 最美”的 OOooO）

龙哥：“觉得旧 ROM 最美”本是个网站的名字，不过竟有人对这句话感同身受。现在的游戏……唉～～


↑任公司铁腕社长“老山内”

●任天堂令人快乐，世嘉令人感动，索尼令人媚俗。DC 可以倒，但莎木不能倒；入交可以走，但铃木裕不能走。（北京东城交道口 郑应林）/龙哥：不要胡说。
●坐在马桶上填选票真乃人生一大乐事。我也有了早晨起床先看“メモ簿”的良好习惯，不会再忘了今日该玩哪几个游戏（莎木）。（南京白下区 胡冰）
梦美●世嘉用了什么“妖术”，40 辆赛车依然流畅？这，这让人家 R5 的脸往哪放嘛！（天津 王德鹏）/天语 YOUR HIGHNESS DAYTONA！龙哥代答：REPLAY 模式下，所有赛车均“自动驾驶”。世嘉用了不往汽车里放驾驶员的“妖术”，这点天师可没说。请不要从抨击 R5 中来获得虚荣，那是没有意义的！

●唯一的正版，唯一的 200 小时——机战高达基连野望吉翁系谱。（"曾经"是一个世嘉迷的 苏州南浩街 沈景）
●每当夜幕降临时，总不禁回忆起 SS 时代。街头涂鸦，跟"骨头先生"一样容易铭刻于心。（无锡西门兴隆桥 凌金福）
●DC 走了，带着无限荣耀走了——从我买 DC 到得知 DC 停产只隔了一天，但我永不后悔。（武汉十二中高二 苗苗）



又一赛车英雄魂断赛场，全美车迷痛不欲生

■为什么他也走了？塞纳在呼唤？（1951～2001）……

2月 25 日，著名电视节目主持人水均益在东方时空"世界"特别节目中，沉痛地向广大中国观众宣告，深受美国人民喜爱的一代赛车名将——代尔·厄恩·哈特（生前共获得大小冠军 49 次，7 次云丝顿大赛总冠军，98 年 DAYTONA 冠军）——前些时候在本年度"代顿纳（DAYTONA500）"场地赛中，意外身亡。听到这儿，龙哥这一赛车门外汉的心都快被撕裂了……资深赛车游戏制作厂商世嘉(SEGA)指出，代顿纳系列所使用的赛车高达 700 马力，平均时速 300 公里，和时速 400 公里的 INDY500 一样，DAYTONA500 在美国人民心目中的地位无可取代（它们比通常的 F1 或 TOURING CAR/GT 赛事不知要劲爆 N 百倍）。就在不久前，原 NAMCO 公司 RIDGE RACER 制作人、现 SEGA ROSSO 公司社长佐佐木健仁还制作了一款 NASCAR 题材赛车，因为这种游戏在美国是"非常受欢迎"的。从电视中我们清楚地看到大量美国车迷极其狂热地观看比赛时的盛况，以及超高速行驶的 3 号赛车和别人撞在一起时的情形（痛）。而撞车时老哈特的儿子——小厄恩哈特，正在前面争第一。事后，获得本站亚军的小厄恩哈特悲痛地表达出对父亲的敬仰。镜头一转，是车迷们（包括小朋友）在英雄的墓前献上鲜花和蜡烛，或独自潸然泪下……

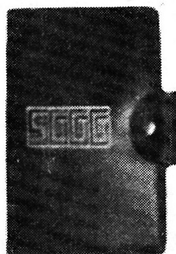
●龙哥，本地最权威的上海电视台晚间新闻天 3 月 1 日大幅报道"日本世嘉公司推出最新高科技机器人"（原标题），介绍了世嘉公司推出最的"普奇"系列猫形机器人和人形机器宠物。之前，本地东方电视台还报道了机器狗在"北京"商场的热卖。这说明 SEGA 的知名度在急上升。请龙哥通报全国的 SEGA FANS！（沪巨鹿路 郑君，15134569）

对于广大世嘉遗老遗少，龙哥遗憾地向大家报告 SGGG 限定版精彩内容。希望有眼光的店家大量入荷，铁杆踊跃抢购。

SGGG 是由 HITMAKER 这家颇具实力的公司制作的，通过游戏玩家可以了解到游戏的制作过程和硬件商的辛酸，因为有看过动画，龙哥今特向铁杆隆重推荐，并将以身作责第一个买（！？）。铁杆玩 SGGG 可能会哭的。情报指明，此游戏经日本各媒体爆炒之后，HITMAKER 早被定完的限定版大幅增加出荷，限定重宝如下。



↑除了笔记本和胸针，限定版送 T 恤！超大"S"LOGO 旁是玩家背负着的过去所买之"报废"硬件手柄。



←世嘉社员必备的笔记本。里面有世嘉从古至今的『名监督』详细资料。



←各『主机铭牌』的胸针。

"我与 DC 的 365 天"——POWERED BY 北京 HYPER·HYPNOS

曾几何时，与君相伴
朝朝暮暮，同甘共患
造化弄人，风云突变
痴情男子，伤心一片。
欲换主机，登天之难
当今市场，混乱不堪：
游戏站 2，一台四千
游戏方块，需等半年
蓦然回首，往事如烟
我与 DC，365 天……
莎木生化，均为正版
务必攻略，S 级通关
闪灵悍将，晴空历险
格兰蒂亚，樱大战三
众多游戏，仍未打穿
放弃 DC，心怎能甘！
重拾信心，按下电源
开场画面，依旧灿烂
游戏快感，并未减半
DC 之恋，一成不变……
"机"海无涯，回头是岸
悟到这点，快乐无边
各类主机，本无贵贱
我与 DC，勇往直前！！



龙哥点评：全诗总计 24 句，句句精彩，字字千斤——以"千字文"形式四言压韵，本非易事，然作者凭借区区百余字抒发如此悲壮情怀，尤见其功力。1.31 事件以来，铁杆纷纷来信，字里行间流露出对游戏的执着。诸位可知，SEGA 宣布转型前的内部高层会议上，当一位结交大川功主席三十余年的 CSK 领导不能自持地哽咽着宣布会长将无偿捐赠 10 亿美元助世嘉渡过难关时，台下各 SEGA 董事成员的眼泪当时就掉下来了……如果玩家对 VF、SAKURA、球会等游戏在他机种出现而感到"残念"的话，SEGA 已尽到最大努力。遗憾的是，这些勇士将永远无法通过 SEGA FAN 用心写就的这一首首小诗来获取精神上的一点安慰。人们注意到，香山"共同最高执行责任官"暗喻，对于铁杆，SEGA 是"大恩不言谢"——无论世人如何戳世嘉的脊梁骨，如何地不理解，十八年来世嘉始终没有置自己人于度外——公司但能有一丝力量，就一定会推出硬件，就一定不会放弃铁杆——"与世嘉有关的人从未认为 DC 会成功"、"之所以推出 DC，全因 FANS 支持"、"DC 再晚一年停产，SEGA 品牌将不复存在"……

又，本诗前四句"曾几何时……伤心一片"，哀婉已极，文字洗炼。到了后半"重拾信心……一成不变"，作者化自我批判为"前进"动力，瞬间将"我与 DC"的关系明确，情感厚积而薄发，落笔有如神助。全诗语不惊人，品味过后竟强烈感受到作者对"君"的情义无价。有鉴于此，今特向 HYPNOS 颁发最高荣誉奖项——"大川"赏！！！（仅就文字功力，并无感情色彩）

游戏生涯感想＋对某游戏的评语

维罗尼卡●克蕾儿一枪把史蒂夫身后的僵尸干掉。史蒂夫：姐姐，这就是你的不对了！僵尸他要吃我，只不过是一个构思，还没有成为事实，你又没有证据，他又何罪之有呢？不如等他吃了我之后，你有凭有据，再杀死他也不迟。（克蕾儿菜晕）（山东青州市曹家园街 王强）

巴士案内●这个游戏非常有意思，从中可以体会到公交车司机的辛苦。（广州芳村大道 刘裕）/龙哥：这个游戏，必须炒作。

●SEGA 派＋SONY 派＝SS（顶级）。SEGA 派－SONY 派＝0。（河南潢川县 黄大鑫）

●投莎木一票，是我一生中做得最对的一件事。（武汉 汤书杰）

莎木●世嘉游戏不是假。（哈尔滨第十五职业高中 郑玉珍）

●正版莎木给了我二度震撼——精神上和钱包里。（北京 雷磊）

游涯感想●世嘉迷无奈的选择：MD→SS→DC→？（路在何方？）（杭州 周波）

●维罗尼卡画质较为清晰，故事情节较为不错，但比较脱离实际。（云南保山 朱东旭）

●谁说有情人终成眷属！？——维罗尼卡（山东平度 盛博凯）

游戏生涯感想●当我拥有你，却将失去你。本人新买 DC 一台，即闻世嘉即将软件化。（贵州大学 陈玉海）

世嘉拉力 2●这个游戏我是强项，我要和哈基宁比高低！（辽宁抚顺 高威）/龙哥：哈基宁还是麦克雷？

●对于能作出如此优秀游戏表现的 DC 之陨落，我只能倡导大家为 SEGA DC 默哀三页广告。（广东佛山 吴俊杰）

死或生 2●这款游戏的艺术价值太高了，和摊头上卖的《人体艺术》一样。（沪普陀宜川五村 赵旭）

莎木●试问除世嘉外还有谁能做出？（云南昭通地委 程跃斌）

●天师说话太过激，我看 DC 挺好的。（天津双水道 孙金称）

感想●世嘉给任天堂作游戏？真是"不是我不明白，这世嘉变化快"。（北京理工大学电子工程系 沈益宇）

游戏生涯感想（一句话）●愿岁并谢，与长友兮。　对某游戏评语（梦美 2001）●至真至诚，如泣如诉，沧海一粟，何须再论。（以上二条，无锡教育学院 周辰）

游戏生涯感想●三台主机（PS2、DC、PS）＋五张正版光盘（DC×3＋PS2×1＋PS 机战限定×1）＋177 地板＝我的游戏生命。（辽宁省鞍山市鞍钢高中 刘林）

闯关族的家

玩游戏是快乐的一件事！
闯关族是快乐的一群人！

广告部声明

一段时间以来，消费者对北京市宣武区白纸坊冠杰礼品店投诉信增多，我部虽多次代表消费者催促该店尽快解决问题。但该店没有实质性的行动，故我部于 2000 年 11 期起已停发该店广告。故在此声明，凡 2000 年 11 月 1 日起，涉及北京市宣武区冠杰礼品店的广告与本部无关。

经我部与北京市宣武区工商分局白纸坊工商所协商，将协同合作寻找并敦促冠杰店尽快给消费者发货或退款。消费者也可以直接向北京市宣武区白纸坊工商所投诉。

电话：010－63545413
地址：北京市宣武区里仁街乙 8 号
邮编：100054

窗外春光明媚 小编精神充沛

开春儿了，天气暖和了。每天早起来，尽管自认为是起的很早了，但是一出家门，才发现大街上早已是车水马龙。

来到编辑部，与对面的同事寒暄一阵，打开电脑，熟悉的画面立显眼前。我知道，新一天开始了……

不一会儿，耳边便传来"噼里啪啦"的键盘声，回头看看——比我来得还早的天师哼着"莎木"中的小曲欣赏着"VF4"的演示片段；号称主宰宇宙的莱因总帅呆呆的看着自己"专用座机"（就是他的电脑）上摆放着的新买的百式模型，看样子是又在幻想些什么了；而那彩火此时托了托架在自己鼻梁上的大眼镜，深呼一口气，又投身到新一期《批评》中去了；每天都十分有活力的 WP 在拼命的制作"秘技天地"，看样子他正在对秘技的真假进行验证；S·P 不知什么时候出现在了众人的面前，行踪一向难以琢磨的他今天终于显身了；而坐在我身后的 P 君以非常迷离的眼神盯着屏幕，并时常发出"必——母"的可怕声音……我迷茫了……

回过头，发现满桌的"家书"，我觉得——真幸福！

你亏我也亏，赤字一大堆

游戏业真是一片"混乱"呀！

世嘉企业大改革也就够震撼了，没想到史克威尔出现了自股票上市以来的第一次财务赤字，与此同时一直运转非常良好的 NAMCO 也大副裁员 250 人并赤字一片。这些一直推动游戏业发展的先锋厂商如今身处窘境，真是令人感叹业界的瞬息万变。相反，世嘉在改革后倒是比较逍遥自在，各个硬件厂商争着与世嘉合作，世嘉的股票也翻着往上涨。此时，世嘉成了香饽饽，尤其是盖茨更是充满了激情的演讲——世嘉是我的！不知道，如今的大川心里是怎么个滋味呢……

"因为你快乐，所以我恼火"

GBA 你买了吗？

你能买到吗？



此时的日本一定是非常的热闹。随着 GBA 的强势发售，任天堂又当了一回"暴发户"，首发 140 万台，而预定量却已经达到了近三百万，若任天堂可以提供更多的 GBA 的话，想来预定量达到 500 万甚至更多都会易如反掌。没办法，主机就这么多，第一天发卖除了幸运儿外，别人就根本别想拿到。而那些买到的玩家还是小心翼翼不要声张的好，不然，身旁出现一群大红眼可就倒霉了（笑）。

此时山内大爷应该可以宣布："目标——两亿台！"

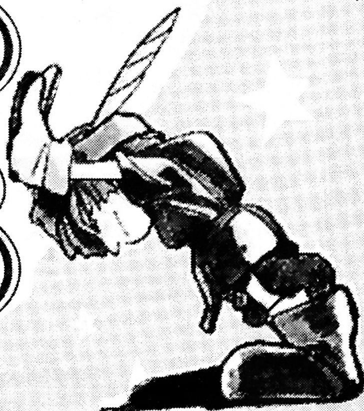
此时穷鬼风林也偷偷的宣布："目标——买一台！"

最近"闯关族的家"的来信量大增，令风林目不暇接。非常感谢大家对风林工作的支持，风林一定会将最好的内容奉献给大家的。

由于版面有限，在此不能一一刊登，风林会在信件中进行回复的。也希望大家能对"家"提出更好的点子使内容更为丰富。

另，由于版面有限，本期只能让特稿转移一下阵地了。本期特稿是"GAMEBAR"中的《家用机动物园》一文，作者的想法真是充满了创意，大家一定要看一下。

本期内容应该说是很有意思的，希望大家能看得愉快！"闯关族的家"是否令读者满意，请来信赐教。



闯关族的家

最强流道场

《狂热节拍 GB2ガッチヤミックス》

这款《BM GB2》收录了日本流行乐、组合歌曲、游戏歌曲等等，并有五首隐藏曲目（密码见 2000 年第 9 期），相信大家都能找到熟悉的歌曲。

虽然没有专用控制器，但玩起来仍然很有手感，不像一代那样没什么命中感。其实 KONAMI 的音乐游戏（包括《DDR》）都有两种玩法：一是靠即时反应；二是靠死记，或者说熟能生巧。我觉得前者是高手（脚）必要的素质。大家在时会见到一些高手（脚）的得分似乎不可思议，但若能从第一步开始踏踏实实地练，有朝一日达到他们的水平也不是没有可能（乐感奇差者除外）。有一点很关键：一定要做到即时反应达到较高水准时再去记谱（不过我玩《BM GB2》时从不记谱，只靠即时反应，这样才能充分地享受游戏的乐趣嘛）。很多玩家开始玩时就记谱，如此一来虽苦练之后确实能得较高的分数，不过与真正的高手之间还是有差距（玩花样如只听音乐弹者除外）。

似乎说了些“废话”，但这是我玩 KONAMI 音乐游戏的一点心得，还是值得大家一看的。好了。不多说了，成绩如下：

Easy 时全曲（包括隐藏）9 万分以上，全曲可用“hidden”演奏（7 万分以上）；Narmal 时全曲（包括隐藏）8 万分以上，全曲可用“hidden”演奏。

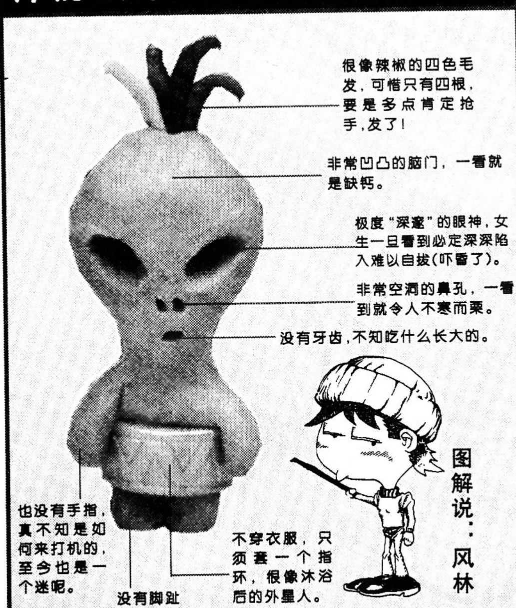
满分曲目：《AUTOMATIC》、《梦みる少女じヤいられない》、《Time goes by》、《フレンズ》、《ロビンリン》、《さすらい》、《Over Drive》、《RVTK－1》、《ウリトラマンの歌》、《素敌な君》、《私ガオバさんになつても》、《天使の休息》。另外推荐大家用 hidden 玩《负けないで》，感觉非常好。如有同道之高手，请至 beareve@163.net

湖北　熊和

闯关族的话：人生哲理篇

1、进了游戏的门，就是游戏的人（湖南　胡力）
2、没有游戏的一生是不成功的一生（辽宁　黄义升）
3、无论如何不能缺铁（浙江　朱灵辉）
4、没铁的日子很难过（四川　熊炜）
5、人生苦短，相逢恨晚（四川　卫肖怡）

神秘的宇宙人——莱因解剖



电软编辑部十大悬念揭秘

1、莱因到底是如何来到地球的？
A、乘坐 UFO　B、与流星一同坠落　C、蹬三轮车

2、风林睡着后说梦话时有什么其他特征？
A、流口水　B、打滚　C、一脸甜蜜的笑容

3、彩火打游戏时最喜欢什么姿势？
A、仰卧　B、蹲着　C、倒立

4、风林与莱因因为什么经常发生激烈战斗？
A、风林毁坏了莱因的高达座机　B、莱因总想将风林封为其舰队的卫生管理员　C、没事干

5、WP 是莱因假想舰队中的什么职位？
A、秘书　B、总参谋长　C、总书记

6、天师对什么游戏较不感兴趣？
A、最终幻想 10　B、街霸 3　C、格兰蒂亚 2

7、彩火与 WP 讨论率最高的话题是什么？
A、PS2　B、篮球　C、音乐

8、小编们吃饭时最爱点的一道菜是？
A、糖醋里脊　B、木须肉　C、鱼香肉丝

9、编辑部谁个头最高？
A、天师　B、莱因　C、PERFECT

10、天师与风林在对战“VF3tb”最喜欢选择的角色是：
A、鹰岚、莎拉　B、陈洛、利昂　C、梅小路、舜帝

以上内容，就是悬念的第一回，当然有一小部分是虚构的，只要您看完后觉得有趣，我们的目的就算达到了。迷题答案请在本期杂志内找。

漫话风林 VS. 刘明

电玩骑士团团长兼生化狂热者——刘明（以下简称“明”）：风林 You 好！

风林（以下简称“林”）：团长，你也好！

明：我对游戏快参有些建议，此栏目似乎与游戏周边有关，不如改名成“游戏试练场”，对新上市或其他游戏周边的使用效果、真伪识别、精确价格进行说明。

林：想法很好嘛。不过，风林还想把“快参”的面再拓展一点，这个栏目不仅对新上市的游戏、周边产品等进行介绍分析，而且，对于全国甚至是日本的最新游戏产品价格上都会有所涉及。另外，由于各地的原版游戏产品价格差距非常悬殊，所以也希望读者能留意这方面的情报，提供出来造福闯关族！

明：以下我对各位小编还进行了猜测。

对七支剑的身高分析：七支剑是南梦宫著名游戏“魂之利刃”中西格弗瑞德的一把剑，其特点为能量槽不减，可滥用必杀技，攻击力巨弱。剑长约 1.4m，七支剑就这么高。而 WP 比七支剑高半头（半剑），应有 2.1m（这么悬殊！）。而莱因它是最神秘的了，据我推测，它是外星人，而且是化成人类模样的间谍，天天晚上它在夜深人静的时候并非是在练级，而是用 PS 状通信机与母舰联络，报告地球情况，你们一定要小心某一天它招来外星人侵略地球，保卫地球靠你们了！

林：七支剑……WP 要这么高的话可就太可怕了，因为他已经非常高了。而莱因他到底是什么东东，看左边的图片分解就会了解。放心吧，地球我们会一直守护着，风林旗下的莱因舰队会一直飞行在闯关族的身边。

明：对了！风林君，听说你有“电脑恐惧综合症”，连关电脑都会“紧张发拦磕牙”。不过我相信你能在 365 的帮助下和党的关怀下战胜恐惧，茁壮成长，为了中国电玩的伟大复兴做贡献。

林：放心吧，风林的实力已经被世界公认为……最弱（笑），编辑部内与风林长得非常相象的家伙——麒麟 SPIKE，常在我的耳边催促我努力奋斗并借钱给他买 N64 卡带，有这么个家伙天天吵闹，我只能用工作来麻醉自己了……

★热烈祝贺：“傻子日记”成为固定栏目。欢迎大家踊跃投稿，由北京王泽华与张颉撰写的“傻子日记 2nd Mix”已经整理完毕，蓄势待发！！并致所有向《电软》投来文章的读者，你们的稿件并没有石沉大海（北京没有海），大家的来信都会交到栏目责编的手里，我们心中有数。

闯关族的家

小编快报（记者：风林）

上一期的成绩大家看到了吧，可是真的哟。本期再公布两个游戏的众编成绩，真实度100%！！

《VF3tb》 参赛选手：天师、彩火、风林、WP、莱因

战况：天师胜率60%、彩火胜率15%、风林胜率45%、莱因胜率30%、WP胜率0%（原因只有一个……）

总结：几乎形成天师一边倒的局势。

《街霸2》（不，你没看错）参赛选手：风林、莱因、PERFECT君、彩火、WP

战况：风林胜率50%、莱因胜率40%、PERFECT君胜26%、彩火胜率5%、WP胜率5%

总结：手生矣……

游戏快参（掌柜：风林）

大概，目前最热的就是GBA了。由于产量远远满足不了市场，所以更是奇货可居，如果玩家可以以相对合理的价格买到的话那真是太幸运了。编辑部多位小编都对GBA跃跃欲试，但是炒卖价始终令人难以掏腰包，只有等一等了。

DC在经过一轮降价风波后价格有所反弹，如今已经恢复到800以上，不过听闻仍有地方卖750元左右，这是比较合理的。

最后是关于PS2的消息，曾有一段传闻18000型PS2出了完美直读芯片，但是从目前看来还是没有任何推出的迹象。不过，许多玩友仍旧执着的购买了PS2，可见如今决定玩家买什么主机的因素已经不再是地板了……



闯关族的家～李国洪的宿屋

有PS、DC还有PS2！你可真是有嘛……呀。还有原版碟，仔细看看，有"莎木"、"限定生化"、"美版死或生"、"灵魂能力"，而下面还有"斗魂列传4"（这你也买了？摔角迷？）、"拉力2"、"NBA2K"、"蓝刺"、后边的看不见了……而你的PS2旁赫然摆放着"保镖"，21寸SONY纯平中还播放着"莎木"中的莎花，看来你也是非常迷喽？而且，此"莎木"场景还是特意抓拍的，够硬派！姿势也够硬派的（笑）！！

《我与DC的365天》

文：JACKY HYPNOS

曾几何时，与君相伴。
朝朝暮暮，同甘共患。
造化弄人，风云突变。
疾情男子，伤心一片。
欲换主机，登天之难。
当今市场，混乱不堪。
游戏站2，一台四千。
游戏方块，需等半年。
蓦然回首，往事如烟。
我与DC，365天。
莎木生化，均为正版。
不必攻略，S级通关。
闪灵悍将，晴空历险，
格兰蒂亚，樱大战三。
众多游戏，仍未打穿。
放弃DC，心怎能甘？
重拾信心，按下电源。
开场画面，依旧灿烂。
游戏快感，并未减半。
DC之恋，一成不变。
"机"海无涯，回头是岸。
悟到这点，快乐无边。
各类主机，本无贵贱。
我与DC，勇往直前！

JACKY君：此诗甚好，
风林祈祷，
莱因苦笑，
天师喊妙！



松风雅也提字 中文书法厉害！

关于"莎木"的隐藏70人模式

对于"莎木"，有不少的隐藏要素，相信玩家也都了解的差不多了。不过，其实本游戏还有一个隐藏的模式，就是——"70人战"。这个模式的出现方法：打穿游戏后，放入第三张碟，就会在菜单中找到这个隐藏的模式了。

这个模式的玩法与游戏中的70人战没有什么区别，但是多了计时与排行。每当打穿一遍后，就会出现时间的排行，这就是这个模式的妙处所在了。见右图，游戏中的BOSS——出现，手拿棍棒，你要在本模式中尽快的完成，争取时间。是呀，与"生化"中的那些变态模式有点相似，当然在"70人战"中的难度也要比原游戏中的高，这样才有挑战性嘛！

想进入排行获得名次，就要将打穿的时间压到10分钟以下。对于时间方面是极具挑战性的，可以说，想在数分钟内打穿也不是不可能的。这就看你的实力了，风林费尽九牛二虎之力才达到5分16秒。想来对于高手，破此成绩轻而易举。有DC的朋友不妨试一试。只有充分利用各种招数才能创造令人瞠目的成绩，希望大家能投来自己的心得至"最强流道场"。



←此人超弱！

→围攻要小心！

←玩家不惧！

BOSS越往后越牛！



炼铁成钢——杂志社收了那么多铁终于炼出钢来了，于是有了《游戏批评》。

点石成金——期望《菜鸟通》能点菜鸟成达人，同志们的努力再努力。

作者/江苏　潘哲明

（风林鸣谢潘读者精湛的篆刻技艺，看来你的游戏技术，尤其是动作游戏的技术必定极高，希望你能多向闯关族展示你的"手艺"）



老顽童!?

对于游戏中的搞笑镜头，读者一定见过不少，尤其是"VF"系列的，更是在《96格斗天书》及《97增刊》都有刊登过，这些忍俊不禁的图片都可说是弥足珍贵，今后风林会每期为大家刊登一张搞笑镜头照片，欣赏价值满点！！

★"世嘉情缘"讨论准备就绪，请来信的读者关注下期栏目，信件整理好调进行中！另致上海的张宗清读者，你的游戏名称大串烧十分的妙！

★刘赢征老弟，你的攻略已经决定刊登在最新一期《菜鸟通》中，你偷着乐去吧！哈哈！（麒麟：叫他请客！）

闯关族的家



1、《菜鸟通》不用彩页，我 120%支持，加了彩页就得加价，得不偿失。

2、杂志 80%的栏目和文章要与游戏攻略有关。攻略形式要分类，像 RPG 类游戏，可分为流程攻略、详细攻略和小说攻略三类。机种普及面要全，但要突出时尚机种，FC、MD 上的好多游戏比现在正火的 PS 上大堆垃圾好玩多了。

3、介绍游戏要附照片，照片不必过大，3～4 张为益，能让读者领略到其中的意景即可。

4、科普园地还得设，给那些菜鸟们补一补，当然文章的内容水平要比电软的低，省得让人家看天书，最好是与攻略有关。

5、新刊初出"读者意见调查表"是千千千万不能少的，不同书刊，读者群不同，《电软》的 Fans 不一定买"阿通"（可以这样叫吗？）的帐，所以千万不可自大，一定要认真对待。

6、任何一个成功的刊物，都会有自己的读者说话诉苦的地方，所以欲言堂性质的栏目能少，而且要办得有声有色。

山东　袁伟

（感谢袁读者的建议，在此掌柜风林代表《菜鸟通》全体编辑对所有支持本刊的读者鞠躬。你把其称为"阿通"很妙，也很亲切，而你提出的建议我们也会适当采纳的。色、香、味俱全也是我们的目标。）



我认为贵刊的"秘技天地"栏目，需要精致一下。所谓秘技我理解为鲜有人知或大部分人不知的秘术、技巧、密码等，我发现贵刊登有部分不能算秘技。就拿 2000 年 12 月份的那个"太 8"来说，不遇敌和 BAD END 能算是秘技吗？再有 2001 年 1 月份的"大航海时代 4"新人物加入法第 2 条根本是误导，不必把京城变成契约港，不必抛售流行品，也不必得到推荐书，此韩国小女孩也会成为伙伴。我想应该还有，在此不一一列举。只要是认真玩游戏的朋友，都能发现这些所谓的秘技，所以，应当细细"过滤"一遍，把最好的《电子游戏软件》献给广大游戏爱好者。

江苏　周育金

（关于秘技的问题，由于有相当一部分是由读者提供的，所以对于可靠性方面就相对会下降。毕竟 WP 不是哪咤，没有三头六臂，若要对堆积如山的稿件一一校对难免会力不从心，大家还应体量，也希望投稿的玩家一定要对自己投出的秘技进行核实，不然 WP 一定会挑灯夜战而导致白天睡眠不足的。）



我和大多数读者的观点是不同的，广告也是我每期必看的栏目，而且也是认真的去看！这样能使我每月都对各机种的价格，以及周边产品都能有一个详细的了解，这样对我的帮助还是很大的！因为我也是一名玩家，我不会总看《电软》解渴啊。我攒够钱时也会去专卖店把自己心爱的主机抱回家，如果对市场的行情不了解的话，花冤枉钱不说，还会被人当成"大头"耻笑一番。但如果看过广告再去买主机或"周边"时就不同于前啦！当 BOSS 向我索要高价时，我会说：××地才？？元，你这要价不太老实吧？如 BOSS 不服可当场拿出《电软》指给其看。在"铁证"面前其还敢抵赖么？自然不敢！我想运气好的话省下的"银子"足够买全年《电软》了吧？还有如果以后再有人问"龙哥"我们这里主机？？元合不合理时，让他自己去看广告不就得了，免得还要占用"龙哥热线"的宝贵版面！

沈阳　包嵩海

（你的想法很有参考价值哟！笑……）

吾今作此篇文章，以慰自己受伤的心

——别了，DC

文/クロス

想当初，DC 刚推出时，便吸引了众人目光，虽然在日本销量惨不忍睹，可在北美等地，就能挤掉 N64 的份额，成为销量第二。世嘉为自己主机生产的游戏，我较为喜欢的就有"樱大战"和其有里程碑意义的"梦幻之星网络版"，更别提其它公司在 DC 上推出的游戏了。我虽然亦喜"DQ"和"FF"系列，但是，难道"莎木"会比它们差吗，还有如童话世界的"格兰蒂亚 2"……

土星当初失败了，世嘉随即推出 DC。如今 DC 还未失败（我认为），为何就停止生产了呢，而且也停止开发该机的换代机型，转为致力开发软件的厂商（股价竟狂涨 60%，达到 1650 元）？呜呼！无法可想！想都不敢想！唉，发泄完自己一通情绪后，才发觉已是深夜，不然，我会跑到楼上狂喊一通也说不定！别了，DC……

（我们至少还"拥有"世嘉街机，硬派依旧！）

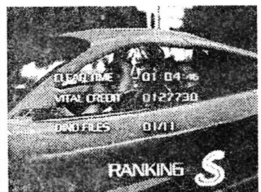


游戏依旧，硬派依旧！拥有电软，别无所求！

至难考验，挑战极限！

来看看日本玩家的热门游戏记录！

以下是目前日本玩家创下的惊人记录。一是 PS 游戏"恐龙危机 2"的最快穿版，时间是惊人的 1 小时 4 分 46 秒，S 级评价！第二个是 DC 的"生化代号"，以前的记录已经被人刷新，提前了 6 分钟多一点，为 1 小时 52 分 4 秒并得 S 级评价。令人吃惊是后者，竟然有如此大副的提升，可见其对该游戏已经研究的极度透彻了。有条件的玩家不妨试试。





闯关族的话：稀奇古怪篇

1、对"FF8"莉诺雅：为什么你背着我爱别人？（安徽　张磊）
2、可恶的丧尸和老师们，放马过来吧！哈！哈！（山西　张月）
3、这几年一直打丧尸，也该换换口味了。（河南　崔丽辉）
4、为了在《电软》上留名，我也买了两本杂志。（广东　黄健昌）
5、我玩了"生 3"，腿不疼了，腰不酸了，走路也有劲了（哈尔滨　赵涵）
6、本期"游戏新闻眼"得到了风林、天师及彩火的大力支持，特此致谢！（兰州　梁悦）
7、"FF8"老当益壮，"莎木"终于显身于排行榜！（风林：？？？）（同上）
8、彩火·阳，"洋火柴"否？（安徽　张磊）
9、半夜"机"叫，被老妈知道！（广东　张郁文）
10、为什么有"世嘉嘉嘉"而没有"索尼尼尼"呢？（广东　黄凯）

致歉声明

由于工作疏忽，本刊在 2001 年 2 月号"电子游戏软件"的封面上，误将由记者王骏生撰写的新闻分析"新世纪的索尼请走好"一文的作者刊为叶伟。这不仅给原文作者王骏生造成了名誉上的损失，也给叶伟先生带来了不必要的麻烦。为此，本刊向王骏生先生和叶伟先生以及广大读者致深深的歉意。

★哈尔滨 PS2 君，至结稿时我已收到了第二份、第三份点评，但是没有收到第一份，乖乖，难道中途迷失了方向？咱俩抱头痛哭吧（笑）……
★熊和啊熊和，你真是太"任天堂"了，我很佩服。新的稿件我已收到！

人生是美好的，游戏也是美好的！

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

兰古瑞萨千禧版(LANGRISSER MILLENNIUM)

机种 DC 厂商 NCS 类型 SLG 媒体 GD－ROM



如果我说这是款好游戏的话，信的人绝不会比不看标题就知道这是"兰古瑞萨"的人多。但要说它是垃圾的话，认认真真玩过的人也绝不会认同。

说实话，这款游戏哪儿都让人觉得不好——片头动画十分糟糕，无论是技术、美感还是内涵都一无是处；游戏中读盘时间之长可以和 PS 相媲美；人设赶不上漆原智志；全 3D 的画面明显令人感到制作组 3D 技术的不精湛；人物动作也不大对劲，战斗时角色们与其说是在陆地上跑不如说是在水里飘……

缺点巨大，但奇怪的是游戏依然可以让人平静的玩下去，没有一丝厌烦的感觉。片头动画可以不看。整个游戏拥有着十分动听的 BGM，Loading 时也不会让耳朵吃亏；游戏中的人设也并不让人反感；而且人物表情的描绘也算丰富；游戏画面纵然不够"凄美"，但也简洁、干净，不会让眼睛受到某些"摧残"；作战时人物固然是在缓缓的"飘"，但并没有影响游戏的流畅度，有时甚至让人觉得很舒服。

另外，本作的配音十分的出色，平衡性也做的很好，而且从许多细节上可以确实让人感到开发者的用心制作。

这款游戏玩起来很轻松，没什么太难的地方，由于具有"龙之力量"风格的幻想式系统设定，即便是不懂日文也不会带来什么语言障碍，更难能可贵的是其战略式 SLG 的系统竟一点儿也不让人觉得烦，绝不会在城池管理上有力不从心的感觉（因为它根本就没有内政的设定）。

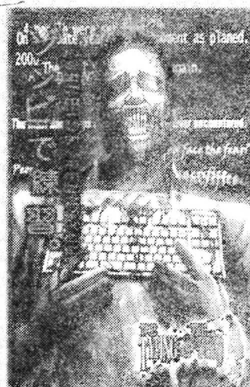
总之，"兰古瑞萨千禧版"不是什么优秀作品，但也应算是好玩的游戏。有空的话应当尝试一下这与以往完全不同的"兰古瑞萨"。

——山东　血狼

角　色：8.5	操作性：8
画　面：8	创　意：8
音　乐：9	移植度：——
情　节：7	总评价：8.1
玩此游戏时间：7 小时左右	

死亡打字机(THE TYPING OF THE DEAD)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 ETC 媒体 GD－ROM



大概除了世嘉外，不会有厂商会把一部出色的射击改成这样，也更不会有别的厂商能有如此的创意，这根本是令人难以想象的游戏。你没有玩到绝不会想到，这部游戏竟是如此的出色，世嘉仅仅是把玩法一改，就令原本同样的游戏产生了翻天覆地的变化。

本作是利用键盘来进行游戏的。每个丧尸出现后，身体上会出现一排字，玩家需要用键盘照着出现在丧尸身上的英文字符敲击，与原来的版本相比游戏在爽快感方面真是一点也没有损失。而且，比较于用枪来玩，用键盘的乐趣更多。游戏本身非常紧张刺激，加上利用键盘后的难度大增（具天师说简单了），尤其到了 BOSS 战，眼看着其一步步的逼近，还要将英文看清（而且当中还会加入各种标点符号，甚至要求你回答各种问题），手若稍微一抖就容易出错，真是会急出一身冷汗。

由于游戏是以"死亡之屋 2"为蓝本，所以基本上没有什么差别。可是，你一旦用键盘后就感觉是另外的游戏了，绝对不会有恶意翻炒冷饭的那种莫名的厌恶感。而且，在原作的基础上，游戏加入了搞笑风格，不仅是敌人的一些变化，那些出现的英文语句就已经足够风趣了，许多的话都会让人在紧张的游戏流程中露出难得的笑容。仅这一点来说，就应该给这部游戏打足满分！

音乐、画面上，由于是 NAOMI 与 DC 的关系，移植度都是可想而知的了。你只需利用 VGA 再加上一个敲击感上好的键盘就可以尽情领略游戏的无穷乐趣了！

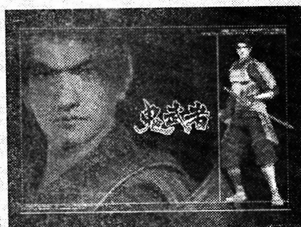
最后，想再表扬一下世嘉的创意。由于本作若想玩好必须对键盘的各个键位非常的了解，所以，即使对键盘较不熟悉的玩家相信也会很快的将键位熟悉的。边学边玩，真是一举两得。

——天资第一打字员　SPIKE

角　色：8	操作性：10
画　面：8.5	创　意：10
音　乐：8	移植度：10
情　节：7	总评价：8.8
游戏短评：全家一起打！	

鬼武者

机种 PS2 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 DVD－ROM



作为 PS2 今年的重头戏之一，这款号称"鬼武者"可谓是倍受期待，这恐怕是由于"恐龙危机 2"的流产吧，不管怎样，CAPCOM 凭借"生化"的余温和金城武的名头来演绎这部作品，相信还是错不了的。

不过，可惜笔者并不是追星族，除了游戏制作人，对于在里面有哪些明星之类的一概不感兴趣，笔者所看到的，是一个没有其他创新要素的"鬼武者"。

那么除了以上噱头外，"鬼武者"还有什么呢？

当然还有，至少在 PS2 上表现出来的高超画质令人赞叹。首先 CG 动画值得一看，笔者一直觉得 CAPCOM 在 CG 方面的造诣是越来越高，几乎可以与电影相媲美，不但如此，在 3D 即时处理方面也做得干净利落，不过令人不解的是背景仍采用的是 2DCG，是为了更接近"生化"吗？还是……

在游戏方面倒是秉承了"系列"一贯的流畅与火爆，而那种古日本的风格也留给笔者极深的印象，这种很民族的东西相信也是吸引人的原因之一吧。

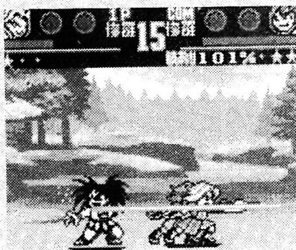
如果说玩"生化"或"恐危"感到的是枪林弹雨的话，那么"鬼武者"就是刀光剑影之间的一种斩杀的快感，不过对于这些，说真的，笔者已经有些累了。

——鞍山 姚舜禹

角　色：7	操作性：8
画　面：9	创　意：6
音　乐：9	移植度：——
情　节：——	总评价：8.5
玩此游戏时间：2 小时以上	

侍魂 2～Q 版格斗系列（サムライスピリッツ！2）

机种 NGP 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 卡带



Q 版的娜可露露真是可爱！这绝对是"另类"侍魂系列中的"另类"。没有了以前游戏中的血腥场面，取而代之的是我们早已熟悉的角色们的 Q 版形象和他们可爱的招式。

与可爱的角色们相对应的，就是精致的背景。特别是第 5 个场地的那尊佛像，简直就是照片嘛！而且，每个角色的超杀都十分华丽，令人仿佛回到了"天草降临"的时代……

但最令人感兴趣的，还是该游戏的原创要素——卡片收集。只要你用超杀将对手置于死地或破关后，都能得到 1－3 张卡。每名角色都有 8 张卡（修罗、罗刹各 4 张），14 名角色，就有 112 张卡。当然，这些卡片也不是只好看，而是在战斗中装配了相应的卡，就会得到相应的能力，如增强防御，提高攻击力，甚至学到新招式。

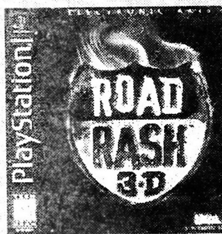
看似已经没有新意和创新的"侍魂"，却新增了这么一个要素。真可谓"山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村"！

——四川 DUKE XIE

角　色：9	操作性：8.5
画　面：9	创　意：9.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8.8
玩此游戏时间：20 小时以上	

飚车王 3D（ROAD RASH 3D）

机种 PS 厂商 EA 类型 RAC 媒体 CD－ROM



很有特色的一款摩托车游戏。在玩之前本以为只是一般而已，结果一玩后就一发不可收拾，成为我较喜爱的几款赛车游戏之一。

游戏的操作感有些太过灵敏，刚开始会有些不太适应，但上手后会感觉还算不错。由于是扮演飞车党，所以在游戏中你可以用拳或脚甚至木棍去打别的对手，当然别人也不会让你好过，往往几辆摩托车在一起一边开一边打，让你觉得非常过瘾。并且在游戏中还会有行人和汽车出现，如果你撞上行人的话，行人会被撞飞，而如果你撞上汽车的话飞的就是你了！而且会摔得很惨，更气人的是后面的摩托车会在你未起来之前一辆接一辆的从你身上轧过去，让你欲哭无泪，所以一定要小心（我在刚开始玩的时候就经常被撞得头昏脑涨）。

游戏的画面还算可以，街道和周围的房屋很有立体感，充分利用了 PS 的机能。而且游戏中的摇滚音乐也很符合游戏的气氛，在游戏时给人一种很刺激的感觉。在游戏中还可以设定背景音乐与效果音的音效大小，是一项很体贴的设定。另外在游戏中还有奖金模式，可以通过比赛夺得名次获得奖金，积累到一定数目后可以到摩托车店去买一些性能很高的超级摩托车，不过这些车的价格可谓不菲，而且第一名也不是很容易拿的，努力吧！

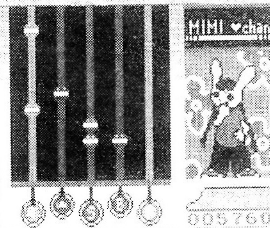
总得来说，这是一款很有特色的摩托车游戏，虽然发售的已经有一段时间，但仍强力推荐未玩过的玩家买来一款试试！

——安徽 叶枫

角　色：8	操作性：8
画　面：8	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8
玩此游戏时间：——	

动画音乐（POP'N MUSIC ANIMATION）

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SLG 媒体 CD－ROM



真的是太棒了——那种和音乐融为一体的感觉。虽然这种感觉曾经在"疯狂吉它"中让我体会到一些，但这次的感觉则完全不同，因为这次 KMNAMI 带给我们的是经典的不可取代的著名动画主题歌，而且具有更高的参与性。

和其它的音乐游戏差不多，屏幕上的各种颜色的椭圆块徐徐落下，当椭圆块与最下面的淡紫色横弦重合的时候按下（拍下）相应的键位。游戏的专用设备就是"拍拍板"，但即使是手柄仍可体会本作的乐趣，尤其是五键的简单设计下，相信经过一段时间的熟悉之后，你很快就会尽享其中乐趣，不像跳舞游戏离开了跳舞毯就兴味大减。

游戏的最大卖点莫过于那些选自各年代卡通的主题歌了，其中还有如雷贯耳的动画，对年龄稍大一点的玩友来说真是太亲切了，如"龙球"、"圣斗士星矢"两部 10 年前在中国大陆疯狂流行的漫画巨作。这次 KONAMI 带给大家总计 20 首的卡通歌曲中，有五首来自 60 年代，九首来自 70 年代，五首来自 80 年代，最新的一首是 90 年代的"美少女战士"。

另外，"POP'N MUSIC"不像其它的音乐游戏失败了就会立即被踢出去，而是在乐曲终了时看你的成绩是否达到 GOOD 的成绩，只有达到 GOOD 以上，才能算是胜利。也只有胜利了，你才能看到相应动画的精彩插图。"POP'N MUSIC"算是 KONAMI 音乐游戏的一个分支吧。总之"POP'N MUSIC"值得一玩！

——上海 程锡麟

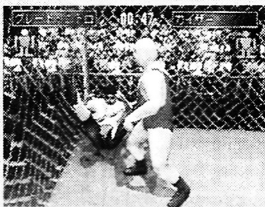
角　色：——	操作性：——
画　面：9	创　意：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8.33
玩此游戏时间：∞	

人生是美好的，游戏也是美好的！



暴力摔交 2(WWF Smash Down 2)

机种 PS 厂商 THQ 类型 SPG 媒体 CD－ROM



我是一个 WWF 节目的狂热观众，所以这款游戏我是毫无犹豫买下的。事实证明，本作的确是我梦寐以求的作品。

大家一提到美版游戏，脑中首先闪过的便是超美的画面了，至少我是这样认为。本作则令吾大大加深了这一印象，其震憾不亚于当年“铁拳 3”，这款“WWF Smack down2”，画面竟那样干净而 亮丽。以人物脸部表情刻画来说，不但能让玩家一眼认出人物，竟连每个人的表情也有非常细致的变化，遭扁时的痛苦、胜利时的嚣张表情乃至人物的服饰特征等全都不在话下。而使用摔技时的大魄力视角，以及战斗中不时闪动的光源变化，很好的渲染了比赛气氛。比赛结束时获胜角色的主题曲响起，同时人物开始作秀，非常真实。可惜选手入场式只是在大背景放各自宣传片而已，但也只好感叹于机能的有限。

作为一款不像体育游戏的体育游戏，上手很容易。通过键位组合，现实大多数技巧均可再现。选手各自大招的使用非常的简单，同时人物动作毫不拖泥带水。唯一不满的是，使用打击技时的力度不够，最起码也应让拳脚所到之处有“啪啪”的拟音，并伴随受打者的反复呻吟才可满足我虐敌之快感。

总之，这张“WWF Samck dawn2”我仅向大家强力推荐（无论你是否热爱 WWF，当然，最好是忠实观众。），如果有分插的话，更不能错过此作！（四人游戏其乐无穷）

——北京 王岩

角　色：9	操作性：7
画　面：9	创　意：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：8	总评价：8
玩此游戏时间：20 小时以上	

编辑部近期热门游戏推荐

风言风语：读者一定发现了，在我们的推荐中，并不都是新游戏。许多老游戏在编辑部内也非常的盛行，比如“VF3tb”或“钻地小子”等相当有乐趣的游戏，都是小编们的不二之选。而且，近期的游戏实在没有什么大作，所以本期则推荐了一些老游戏。推荐分数总分为 60，大家可以作为参考有选择的买来玩。祝大家在游戏中得到快乐。

推荐人／推荐度 游戏名	彩火	风林	天师	WP	莱因	S.P	总分
钢铁前线(PS、DC)	8	8	8	10	8	7	49
三国志 7(PS)	7	6	5	9	5	7	39
司机 2(PS)	7	7	5	7	6	7	39
VF3tb(DC、AC)	9	9	10	8	9	8	53
VR 射手 2000.1(DC、AC)	6	8	7	8	9	7	45
百剑(DC)	9	8	7	7	6	8	45
灵魂能力(DC)	9	6	5	9	9	8	46
天诛 2(PS)	5	7	6	9	6	7	40
铁拳 TT(PS2)	6	6	6	10	6	7	41
世嘉 GT(DC)	7	7	7	7	7	6	41
钻地小子(PS、DC)	8	10	9	9	8	9	53
机器人大战 α 外传(PS)	7	8	7	6	10	9	47

东京巴士指南(东京 BUS 案内)

机种 DC 厂商 FORTY FIVE 类型 SLG 媒体 GD－ROM



这是一款好玩而感人的“硬派”游戏。

先说说好玩吧。好玩吗？不知道。但现实中恐怕很少有玩家开过公共汽车。与此相反，几乎人人都坐过公共汽车，因为这实在是一件很普通的事。然而是否有人想过，驾驶公共汽车也是一件很光荣的事呢？

作为一名司机尤其是 BUS 的司机是很辛苦的——即便是在游戏中，这一点同样表现得淋漓尽致。本作的一切操作均源于真实，因此在操作上颇有些难度。玩家必须时刻警惕“安全第一”，眼观六路耳听八方，对诸多操作务求耐心细致，以确保乘客、行人和车辆毫发无损。而游戏中的许多地方是需要玩家左脑右脑全开的，只有提早考虑到各种问题才有可能避免事故（当你发现“即将”违规时，结果肯定是违规）。

不过“交通法规”和“为人民服务”的精神可不管那么多，它们严格限制着玩家（司机）。

接下来要解释一下“感人”。首先，显然，制作者的态度是非常严谨的。不然不会有这样的画面。无论是不带重样儿的背景建筑物或其他物体的造型、还是在高架桥上面走行的汽车或火车的动作，以及对路面、山、林、树、渠、灯光的刻划，当然也少不了马路上主力汽车的造型及动作，甚至那大量的以 2D 建模的行人的动作，凡此种种，皆达到专业水准。我们一眼就能看出来制作者在上面花费的心血，如此复杂的画面架构和绝妙发色，以及对“道路交通”的细节把握，可谓做到了极致（利用有限的硬件，最大限度地实现创作理想），对此我们除了向制作者致敬，还能再做些什么呢？但是，就算如此，上面说的这些也只是问题的一个很小的方面，是面子问题——而真正震撼吾心的，是在这款游戏中的三条路线里，每一条竟都有给我心灵留下“烙印”的东西。这个层面的内涵使我感到非常震惊——夕阳西下的青梅线上，小镇那清新纯朴的风光，映衬在绮丽的斜阳下，我开着巴士目之所及，完全是都市里面所找不到的景色；而由“东京国际展馆”始发的那趟线儿，我喜欢开夜班车（出发时看到一排 TAXI 泊在展馆前，与昼间不同。的哥们收工了，而 BUS DRIVER 却还在出车……），在月光、路灯光和霓虹灯光交织的道路上，伴随着 BGM 那由 GUITAR、KEYBOARD、BASS、DRUM 演绎出的优美旋律（本关夜行时的音乐简约而动听），我感受到的是一种沉醉的静谧；以“新宿驿西口”为终点的线路，则真正使我体验到 BUS DRIVER 的辛苦，当我拐过最后一个右转弯看到并进入 BUS 总站时，心情激动到了极点……

本作在气氛的营造上，是完全可以打满分的。从登车乘客的过场 CG 中我们可以看出 FORTY FIVE 公司的创意工夫，乘客们的每一句话，都是精心构思的（皆为烘托 BUS 而存在）。此外，还有一点我想提醒大家，游戏中有个 ALBUM，记得吗？里面有乘客们尤其是小乘客对 BUS DRIVER 的问候信件，其中无不闪烁着对那些为城镇居民的出行带来极大方便的绿色巴士的由衷喜爱之情……当我看到其中那幅 BUS SHOT 和一位小朋友画笔下的笨拙不堪却又稚气十足的“大汽车”时，不禁联想到自己小的时候对“公共汽车”的向往，不知不觉，眼角已经湿润。此时的我，完全被感动了，内心一种久违了的情感藉由“东京巴士”这款游戏得到升华。

最后才是硬派。游戏的制作者名单很长，看得出里面不乏专业人士，而世嘉自己也提供了技术支持，并将游戏移植到街机上去——能够在街机上出现的游戏，其难度可想而知。本作在日本获得了极大的好评，进入 FAMITSU 金殿堂，并且 FAMITSU 给予其长达三期的充满感情的研究。我想，这个结果同 FORTY FIVE 公司的努力是分不开的。

角　色：9	操作性：10
画　面：9	创　意：10
音　乐：10	移植度：10
情　节：9	总评价：9.5
玩此游戏时间：约 12 小时通关	

——北京 LPG 清洁燃料车试车手 小天天

THIS SITE IS gamebar

你的游戏感想，大家一起分享！



家用机动物园

作者：屈超

入园须知

您好，欢迎您来到“家用机动物园”，我是园长屈超。为了庆祝新千年的到来，本园引进了家用游戏机史上一些著名机种，由本园长重新冠名，虽然名字取的不怎么样，但请您耐心地听我给您细细分解……

FC(Family Computer)——Foremost Cow

最初的奶牛：



这样说一点也不过分，虽然它并不是真正意义上的“最初”，但它带给人们的快乐是前所未有的，包括我在内的许多人都是通过它成为了游戏机的忠实朋友。这头默默无闻的好牛孕育出了电子游戏业的蓬勃。让我们衷心地向已经18岁的它道一声：“You are always in my heart!”

N·G(NEO·GEO)——Noble Gipsy

高贵的长颈鹿：



说它高贵真不为过，这长颈鹿不仅脖子长，而且价格也高贵的很，很多冲着其“街机移植”这一强大吸引力而来的街机迷都被其“高贵”的身价吓跑，软件的价格也是高不可攀，但它的铁杆们当然不会在乎这一切，实属不易。

SS(Sega Saturn)——Sad Salmon

悲伤的大马哈鱼：



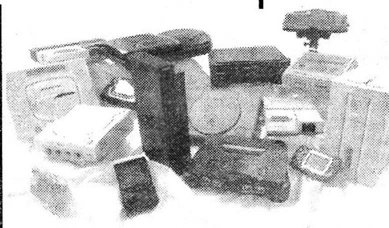
其实这条大马哈鱼真的挺棒，个头比一般“鱼”(游戏机)大了一点也并不是其缺点，问题就在于它不小心游进了“PS大鲨鱼时代”(姑且这么叫吧)，说句老实话，我挺喜欢它的！只是“既生PS，何生SS”，悲伤的大马哈鱼……

MD(Mega Driver)——Mighty Dragon

强大的龙：

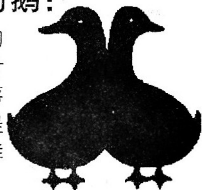


以街机游戏移植见长的MD一出世就用它龙的霸气钩住了街机迷的心，它的外型在当时可谓是“酷毙了”，整条龙黑色，前卫，甚至包括那个突破8位机时代的手柄，这恐怕也是许多“世嘉派”们钟情于它的一个小小的方面吧！



GG(Game Gear)——Gentle Goose

温柔的鹅：



GG的整个儿设计都显得极温柔。它温柔地游进游戏机市场，又温柔地游去，外观也不向GB那样棱角分明，给人的感觉的确是只温柔娴淑游在水里的鹅。只是出生在GB时代不太幸运罢了……

GB(Game Boy)——General Bird

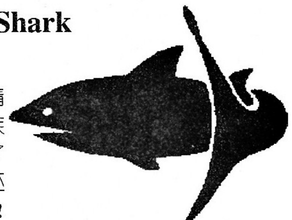
平凡的小鸟：



GB的确朴实无华，娇小的屏幕却能拥有卡通化的游戏画面，按键不多但马利奥一样会跑会跳，甚至可以调节明暗度和音量，真是“麻雀虽小，五脏俱全”啊！这12年来，小鸟一举变成金凤凰，缔造了全球超过一亿台的骄人战绩，佩服啊！它的兄弟GBC和GBA出生虽晚，但前途光明，与它一齐翱翔于游戏业广阔的天空，延续家族的不朽神话……

PS(Play Station)——Perpetual Shark

永恒的大鲨鱼：



为什么说是“永恒”呢？聪明的你或许已经猜到了，PS虽然是游不动了，可是PS大鲨鱼家族的后起之秀——PSOne和PS2却一咕噜全游了出来，照这样下去，不知是其它鱼儿都得绝种还是每家每户“养”上一条呢？答案，时间会告诉您！

DC(Dreamcast)——Dear Chimpanzee

亲爱的黑猩猩：



世嘉派们犯不着因为我把你们心中的梦幻主机称为黑猩猩而生气，因为动物园里确实是有黑猩猩的，何况我是能够自圆其说的(笑)：看过卡通片《泰山》的人都能看出——黑猩猩是群居动物，人也一样(好像扯远了)。然而现在人们居然可以用游戏机自由地上网游戏了，那是因为DC的出现。“亲爱的”三个字足以说明我对它的喜爱之情。只是这只黑猩猩在同“PS大鲨鱼家族”中的PS2的战争中不近如人意，相信它强大的机能和“网络服务”的特点能博得更多玩家的青睐，Oh~我亲爱的大猩猩！

SFC(Super Family Computer)——Star Feverish Crab

发着烧的明星蟹：



不知大家吃过螃蟹没有，螃蟹得煮熟了才能吃(废话)。然而，煮熟的螃蟹会变得红通通的，就好像当年的SFC一样。那时的SFC红极一时，一出世就以它明星般的气质把MD甩在脑后。小小的螃蟹打败了MD这条巨龙，不仅仅是因为SFC各种炫目机能(回旋缩放)，也由于它的游戏载体(普通3.5寸磁盘)而风行中国！

WS(Wonder Swan)——神奇的天鹅：

很巧，它自个儿就是动物的一员，本动物园当然得收下它啦！由于WS Color已经出世，不知这两只姐妹天鹅是否能从GB这只小小小小鸟中分得一瓢羹，咱们试目以待！

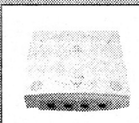
责编/风林

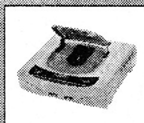
人生是美好的，游戏也是美好的！

沙漠中的寂寞旅人

——写于SEGA官方宣布DC停产之后

文/刘杨
责编/风林







骄阳似火的烈日下，一个旅人，背负着沉重的行囊，艰难的在沙漠上跋涉着。他已经不堪重负。口渴、饥饿、体力透支，一切的一切都已经明显的表明：他已经不能将这沉重的包袱拖的更远。如果，他能卸下它，他就会有更大的生存希望。尽管，这包袱里有他割舍不下的情结。最终，他还是被迫作出了决定——扔下他，为了生存！正如当初，他为了坚持信仰不愿昧俗的去迎合奉承更多的人，而被迫走上这条荆棘之路一样。

SEGA最终还是放弃了**DC**。尽管这是人们预料之中的事情。而就在在做出这个决定的同时，还有**SEGA**的跨平台发展计划。

SEGA是平静的，几百万的**SEGA FANS**也表现的异常冷静。因为他们明白，**SEGA**努力了！长久以来他一直在孤军奋战且拼死挣扎着。**DC**失败的原因？显然，这已经变得不重要了。

他已经在为昔日的对手开发游戏了。虽然听起来有点苦涩，不过这也确是迫于无奈之下的万全之策。因为，他能在昔日对手的身上获得更大的利益以弥补其近三百亿日元的亏损。虽然一提到钱总给人一种很俗的感觉，但是不可否认，只有这些资金才能保证一个跨国企业的最基本状态——生存！“太空频道**5**”就要在**PS2**上出现了，而将来可能还有“**SONIC**”、“**SEGA RALLY**”甚至我们挚爱的“莎木”。

其实，游戏在更多的平台上出现应该说是一件好事。起码能让更多的人享受到**SEGA**给大家带来的乐趣。只是，习惯了以业务级专业游戏示人的**SEGA**在这个硬派游戏逐渐没落的年代里会以怎样的游戏献给那些用**PS2**看**DVD**的人们呢？

其实我并不是担心**SEGA**会做不来这样的游戏，我只是担心得到了丰厚回报的**SEGA**会因为贪图安逸而改变初衷。变成墙头草“科**X**美”又或者更糟的量产型**RPG**公司“史**X**威尔”。

可仔细想来，我的担心实在是多余且无聊至极的。**SEGA**从来不是这样的公司。在我的眼中，**SEGA**是最具有进取心的业界公司。他硬朗的风格及屡败屡战的精神更是让无数的**SEGA FANS**为之感动。（从而出现**SEGA**死忠）然而遗憾的是，市场是不容许厂商有个性的，企业更是一样！要想得到市场，就不得不放弃某些东西。这个，**SEGA**已经在做了。

还记得，第一次在**SATURN**上见到“**SEGA RALLY**”时自己兴奋的模样。一切，就仿若昨天。不过，我还是相信，他是不回善罢甘休的！只要**SEGA**有翻身的一天，他就一定会在业界搅起更大的波澜！！

一切就象一场梦一样。昔日的竞争对手如今一下子变成了合作伙伴。**SONY**和微软也都在为抢夺**SEGA**这个热馒头狂抛媚眼……命，还是先留给他们去拼吧！**SEGA**的前途虽然还是未知，但可以肯定，决不会是黑暗的！

旅人卸下了包袱前行，终于在几天后见到了绿洲。他很庆幸，自己还活着。于是他经过了几日的休整又带上了水和食物踏上了回去的路，为的是——找回那曾经因为无奈而抛弃的包袱……

（请作者速速寄来详细地址）

GAMEBAR十大评论家（不权威版）

大家看到了，榜上的作者都是大家非常熟悉的（啥，不晓得？），可以说，“点评”能有今天是和大家的努力分不开的，当然，还有那些给栏目投稿但是没能刊登的热情读者们的支持，掌柜风林在此对大家表示深深的感谢。同时希望今后大家继续为“点评”多多的投稿，风林感激不尽。

名次	评论家＼分类	刊登数量	代表作品
1	KEN	60篇	《樱大战2》、《死或生》
2	SONIC	50篇	《VF3tb》、《X对街》
3	真宫寺	44篇	《武装鹫狮2》、《樱大战》
4	北京 六面兽	38篇	《莎木》、《恐龙危机》
5	哈尔滨 李万鑫	14篇	《穿越时空》
6	江苏 王伊浩	9篇	《98格斗之王》
7	YAKUMO	6篇	《超级机器人大战α》
8	鞍山 姚舜禹	6篇	《我的暑假》
9	海南 刘赢征	5篇	《D之食卓2》
10	北京 BAHN	4篇	《侍魂～苏醒的苍红之刃》

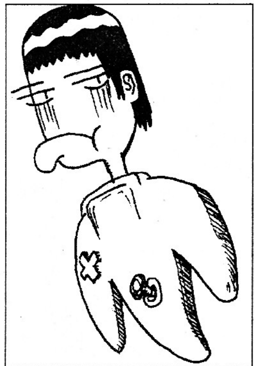
风言风语 ～梦开始的地方～

言风语 ～展开你的梦想～

大家好，又见面了。不知道大家是不是最后才翻到这页的……（5555），也罢，风林一如既往的努力为读者奉献最新的游戏评论。下面切入正题吧！

北京王岩，风林的笔名跟你说的有点关系哟。不过，实际上我个人倒是没有什么特别的想法，顺口就可以了。对于长篇的投稿当然欢迎，而且是热烈欢迎。大家拿起自己的笔杆子，加油吧！

内蒙古的王冠玉朋友，回答你的两个问题：1、只有风林，没有火山；2、选票装信封可以！另外，你若真要立志制作游戏，放心，风林一定第一个买原版（笑）！



非常厉害的李万鑫同志，你对风林实在是太过夸奖了（汗颜），你的名气很响哟，我以前就了解了（笑）。你是“BAR”常客了，希望你能够多出些好的建议，来丰富内容。好了，不多说了，回信中再详聊吧……

大家看到左边的榜了吧，以后会经常统计的，以上是截止到2001年3月的投稿，下会统计将从最新一期开始。评论家们，寄来你的游戏感想，大家一起分享。努力！奋斗！

——风林

电玩八卦

85 可信度

CAPCOM 力推强作续集《鬼武者 2》游戏画面公布



尽管 Capcom 官方并没有透露有关开发《鬼武者》2 代的消息，但是我们已经从"Game Informer"得到消息，《鬼武者 2》的确正在秘密制作之中。

同时，我们还得到了部分关于《鬼武者 2》的最新游戏图片，让大家先先看看它到底和一代有什么不同。

《鬼武者 2》以一代故事的十年之后为背景，游戏中的主角是一个独眼的浪人。另外游戏还加入了 3 到 4 个新的角色，但是目前还不知道是否能够控制多个角色进行游戏。新的主角在游戏中也会使用双手臂铠，和敌人作战时可以选择不同的强力武器。

编辑部预测

由于《鬼武者》的销售现在已经获得了空前的成功，所以想必 Capcom 也不愿意放弃打造另一个"《生化危机》系列"的机会，所以，大家不用担心，《鬼武者》的续集一定会再次登场！

从 SONY 方面考虑，为了改善 PS2 面世以来软件推出滞后的不利局面，也迫切需要得到系列大作的支持，所以它当然会鼓励实力雄厚的 CAPCOM 公司推出《鬼武者 2》这样的力作啦。

50 可信度

电玩进军电影世界成风《死或生》也改编电影版?!

随着《最终幻想》电影版即将于今年夏天上映，DC 上的大作《莎木》亦剪辑成长达 90 分钟的特别电影。近来游戏业界似乎又开始卷起了一片电影旋风，传闻美国 Mindfire Entertainment 公司已向 TECMO 公司取得该公司的格斗游戏《死或生》的版权，并且将分别依其主题进行电影改编及电视剧的拍摄等等。其中电影版《Dead or Alive: Hardcore - The Movie》，似乎已经定于今年年底前上映。



编辑部预测

这条消息的可信程度可说是一半对一半。现在的当红游戏软件，跳出原来的电玩领域改编成电影的情况层出不穷。像 PC 以及各平台都给玩家深刻印象的《盗墓者》主角劳拉小姐，曾经请到真人拍摄广告并在美国播放，《盗墓者》电影版也预定在今年上映。其它像前不久的《生化危机》电影版，还有《最终幻想》电影版都是很好的例子（如果玩家还记得的话，《真人快打》系列也是一例）。

如果《死或生》的电影版将预计年底上映，那么拍摄行动肯定已经在进行当中，要不然就会让期待的人们空欢喜一场了。

90 可信度

『JOJO 的奇妙冒险』最新作将在 PS2 上推出?!

日本媒体日前报道，CAPCOM 公司在集英社所举办的动漫画展览会「JUMP FESTA」上发表了该公司所着手开发的《JOJO 的奇妙冒险》最新作品，而且故事似乎是采用第 5 部为主要架构。不过，CAPCOM 公司一直没有对这款谜样的新作发表什么消息，所以有关游戏型态、主机、发售日等一切情况眼下尚不十分清楚。

不过日前传出了这款《JOJO 的奇妙冒险》最新作似乎不再是前作那样的格斗游戏，而是一款 3D 动作游戏，并且将是 PS2 版本。

编辑部预测

《JOJO 的奇妙冒险》要出新作，其可能性要比以前所提到的《龙珠》还要高出许多，毕竟于前不久，这套软件才刚在其它平台有所表现。因此，要做这款游戏的 PS2 版本最新力作，应该是不成问题的。







PS2	厂商：KONAMI　类型：足球动作
	媒体：CD-ROM　发售日：2001.3.15

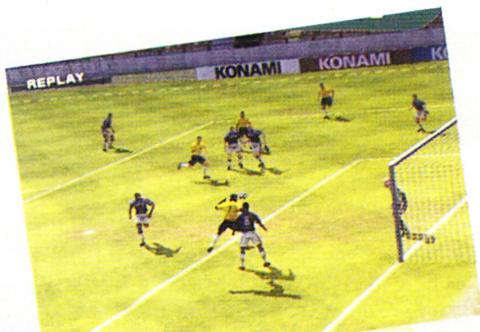
世界足球 胜利十一人5

终于来了！新世纪的足球神话再掀波澜！



↑这么美丽的画面也能在游戏中看到，会误认为是在看电视吗？

人气足球游戏《WE》系列最新作终于来了，如果你是WE的FANS的话，会不会因此买个PS2呢？本作中29个国家的选手全部真名登场，当然也搭载各选手的最新资料。观众席上飞纸片、放烟花等激情场面均大幅強化，号称最強足球游戏的它带领你成为世界最強的队伍中的一员……



汗流浃背的足球精神

狙击每个敌手！





←↑选手的动作是前作的2倍，使多彩的动作和战术更可实现。

选手的动作数倍于前作光芒之再现



↑→可以看见每一个选手的动作，尤其看类似这样千钧一发的时刻。



←从反方向看的重放镜头令你有种另类的兴奋感觉。

大迫力的重放！

→入场时会真实再现各选手的表情，你都能认出来吗？



选手的表情也全面再现！

看广告学日文

嗯，真气人……又来捣乱了。

◆むかつく（mu-ka-tsu-ku）就是生气的意思啊！在日文漫画里常常可以看到哦！

◆邪魔　じゃま（jya-ma）这个字的意思挺多的。有恶意地找麻烦的意思，也有客气地说打扰的意思，也有魔鬼的意思哦！怪吧！

为什么我家的厨师会逃走？

◆どうして（do-u-shi-te）这就是“为什么”的日文啦！

◆うち（u-chi）这是我家的意思，也有里面的意思。

◆ギャルソン（gya-ru-so-n）仆人、侍者，配合游戏的意思是指厨师。

◆駆け落ちる　かけおちる（ka-ke-o-chi-ru）如果一男一女“駆け落ちる”就是私奔啦！那如果一个人就解释成逃跑、失踪。

咦？放了蝗虫嘛！

◆イナゴ（i-na-go）在玩“三国志”系列的时候，是不是有时会听到哪一州遭到“イナゴ”的灾害，导致农作物欠收？“イナゴ”就是农作物杀手之一的蝗虫。

◆入る　いれる（i-re-ru）放进去的动词。



啊！又变成黑暗料理了？

◆ガーン（ga-a-n）这个听起来象声音的日文字，是表达震惊的感觉。

◆また（ma-ta）这个字S·P讲过了，是又的意思。

◆ヤミ料理　やみりょうり（ya-mi-yo-u-ri）黑暗料理，据S·P问玩过这个游戏的莱因，他说游戏中如果在料理里加了不对味的东西，做出来就会黑黑一锅，而且不值钱哦！所以S·P就这样解释了。

卡名：天空的餐厅

◆天空てんくう（te-n-ku-u）跟汉字“空”“そら”（so-ra）一样，都是天空的意思。说到天空就会有云啦！云就是“くも”（ku-mo），云太多了就会下雨哦！雨就是“あめ”（a-me），下雨以后要拿雨伞，伞就是“かさ”（ka-sa），然后……再说下去就说不完啦！

◆レストラン（re--su-to-ra-n）这个字就是餐厅，外来语。

本世纪最后的宴会

◆本世纪こんせいき（ko-n-se-i-ki）这个广告的灵感应该就是耶稣和他的门徒们“最后的晚餐”，只是广告里把他们的对话都改了，是不是挺有创意的呢？

◆最后さいご（sa-i-go）最后的意思。

◆宴うたげ（u-ta-ge）就是宴会啦！

所以，那个时候，如果去海边就好了。

◆だから（da-ka-ra）是表示原因理由顺接关系的结果，所以的意思。

◆よかった（yo-ka-x-ta）这个字是表示好的形容词“よい”（yo-i）的过去式。如果单说“よかった”就是太好了的意思。

◆のにい（no-ni-i）“のに”是逆接关系的连续助词，有却、但是的意思。而放在语句的最后就是表示不满、或是遗憾惋惜的心情，所以大家觉不觉得“のにい”听起来就是很不甘愿的感觉啊？

嗯，那家伙的弱点是牡蛎的调味吗？

◆あいつ（a-i-tsu）那一个家伙，是带有一点鄙视、轻蔑的说法。不过如果是很熟的朋友，这样说就表示很亲密、很熟悉哦！

◆弱點　じゃくてん（jya-ku-te-n）就是中文说的弱点的意思。

◆オイスターソース（o-i-su-ta-a·so-o-su）“オイスター”就是牡蛎，而“ソース”是酱汁、调味料的意思。

《电软》S·P留言板

这次S·P说的“天空的餐厅”是一款有点像大富翁性质的PS版游戏。在游戏中最多可以有四个人一起玩，可是就算你只有一个人也必须和3个由电脑控制的角色竞争。游戏的目的就是利用在地图上行走，找出各式各样的材料来做出最棒的料理，得到“美味王”的称号。非常有趣的一点是广告中的左下角还说，只要完成游戏中隐藏的“天空7料理”中的一种，将料理的关键写下来寄回游戏公司，前100名还可以得到北海道的毛蟹呢！

"机战"最新作、莱因之最爱——

スーパーロボット大戦α外伝



超级机器人大战α外传

PS	厂商：BANPRESTO　类型：S·RPG
	媒体：CD-ROM　发售日：2001年3月29日

以"超级机器人大战α"的
世界为主干所发展出来的外传故事

"机器人大战"系列是一部集合了古今的人气动画机器人角色、受到广大的迷友们喜爱的系列作品，而这回我们所要介绍的"机器人大战α外传"是一款以前作"机器人大战α"所构筑的世界观为基础架构所发展出来的外传故事。在这款新作发表时，厂商也正式公布这回将有新的卡通作品加入，那就是"机动新世纪高达X"、"战斗机器萨普库尔"、"倒A高达"和"银河旋风布莱卡"等4部作品。



↑由画面来看系统，有许多地方都加以改良了。



→此系列中首次出现的「机动新世纪高达X」。



STORY

新西历187年12月。

在后来被称之为"巴尔马战役"的大战终结的数个月之后，这场人类所遭遇的空前浩劫终于在SDF舰队与隆特·贝尔队的活跃下正式解除了，然而所付出的代价也实在是太大了……

在发动"巴尔马战役"的最终作战时，由于破坏超重力所造成的冲击波将于半年后到达地球，根据预测，其影响将会造成大半的太空殖民地瘫痪，同时地球也会遭受到相当严重的损害。

虽然这情报在"巴尔马战役"后即被地球联邦军所掌握，然而却被将SDF与隆特·贝尔队解散的提坦斯把这个情报隐藏起来，让大部分的人对于真相都一无所知……



→「超级机器人的战斗在「α」以后仍旧持续着。



↑这不是"α2"而是"α外传"，到底隐藏在标题中的真实意义为何呢?

新的遭遇与



新的战斗……



登场角色

（★号为初登场作品）

超兽机神断空我	魔神Z
机动战士高达0083～星屑的回忆	大魔神 剧场版魔神Z系列
机动战士Z高达	盖特机器人
机动战士ZZ高达	盖特机器人G
机动战士高达～逆袭的夏亚	真·盖特机器人（原作漫画版） 超电磁机器人孔巴德拉V
机动战士V高达	超电磁魔神波鲁迪斯5号
新机动战记高达W～无尽的华尔滋	★银河旋风布莱卡 超时空要塞马克罗斯
★机动新世纪高达X	超时空要塞马克罗斯
无敌钢人泰坦3	剧场版　可曾记起爱
★战斗机器人萨普库尔	马克罗斯Plus
★倒A高达	BANPRESTO
勇者莱汀	原创角色

新规机器人陆续参战！

更加进化的战斗画面

在这回，前作“α”中大受好评的战斗画面又将会有更进一步的提升，除了新登场的角色之外，连在前作中登场的角色们都有所改良，让玩家们可以感受到更加流畅的动作加上精彩的演出所带来的震撼。

在系统部分，会随着玩家的战斗而变动的“熟练度点数系统”也有所改进，同时这回还引入了Wonder Swan版资料的“援护系统”哦！

μ高达



←由阿姆罗与μ高达所组成的最强组合。

ZZ高达



↓ZZ为数量庞大的高达系列中攻击力最強的角色。

WING高达ZERO改



←打开翅膀的WING高达，连画面都重新设计。

Z高达



←机动力极高的Z高达适合做中距离支援的角色

倒A高达





↑1999年放映的“倒A高达”。由石像出现的机器人加入“机器人大战”。

←能否与电视版相同，对于轻度的损害会自动回复？

高达试作3号机



←高达3号试作机拥有丰富的攻击手段。

VF-1S (S) 机器人形态

←说到「超时空要塞」系列的特色便是飞弹齐飞的画面。

YF-19机器人形态

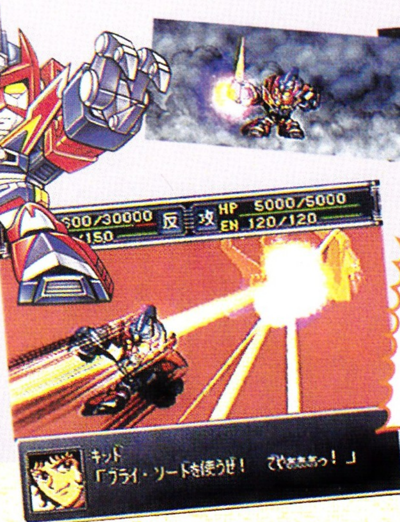


↓新款保留了巴鲁基里的可三段变化的特征造型。

布莱卡



←↓1981年开始播放而获得相当高人气的「银河旋风布莱卡」可变身为车型与战斗机型。



必杀武器布莱剑

←↓布莱卡的必杀武器布莱剑，魄力十足的动画重现于画面中。

连殖民地也一击破坏


←新人类的少女迪法·亚蒂尔。







↑利用由月球表面的设施供给能源来发射卫星加农炮。

高达X

←96年开始播放的「机动新世纪高达X」的主人公为加洛德·蓝。

连战斗机器人也登场了

泰坦3


↓破岚万丈会使用可以造成3倍伤害的精神指令"魂"

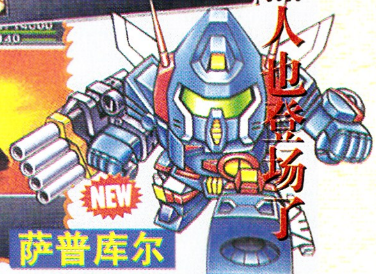
波鲁迪斯5号


←5机合体的波鲁迪斯5号


↑82年开始播放的"战斗机器萨普库尔"的主角为吉洛·亚默思。




→太空船「钢铁吉亚」可以变身成为一个巨大的机器人。



萨普库尔

莱汀

→莱汀虽是超级系，但回避率很高，而且可利用防护罩防御。


↓拥有许多武器，在本作也是最棒的！

孔巴德拉V






↓这元祖超级机器人也会在本作中登场。

魔神Z

盖特机器人


←可分3阶段变形，无论什么地形都难不倒它。

断空我


←断空我在对头目战中大放异彩，提升气力来使用断空炮齐射形态。

大魔神


→这回大魔神会在什么样的情况下参战呢？

真·盖特机器人

↓盖特机器人的最终兵器当然也会登场。



風のクロノア2
～世界が望んだ忘れもの～

风之克罗诺亚2
～被遗忘的救世主～



被当成是「梦中黑色旅人」的克罗诺亚，将再次展开新的冒险！由全多边形所构成的角色会话场景，绝对不可错过。



PS2	厂商：NAMCO	类型：冒险ACT
	媒体：DVD-ROM	发售日：2001年3月

另一个新的感人故事就要展开！

在颇受好评的前作发售经过3年后，顽皮好动的主角克罗诺亚，这次将以接近大人的姿态再度和大家见面。除了通过如2D般简单的操作，在3D的舞台上冒险的游戏系统仍然和以前一样之外，这一次的PS2版另外还把图像以及演出做了大幅的提升。因此，相信玩家将可以在一个如梦似幻的美丽世界里展开一段自己的不可思议旅程。

美丽的异世界是冒险的舞台



蕾欧莉娜

想要夺取克罗诺亚手中“圆环”的女海盗。个性冷酷、狡猾。一心想要唤醒传说能引起世界混乱的“第5座钟”。

塔多

蕾欧莉娜的手下，具有现代感的活泼女孩？有时它会奉蕾欧莉娜的命令出现在克罗诺亚的面前并且制造混乱。



克罗诺亚



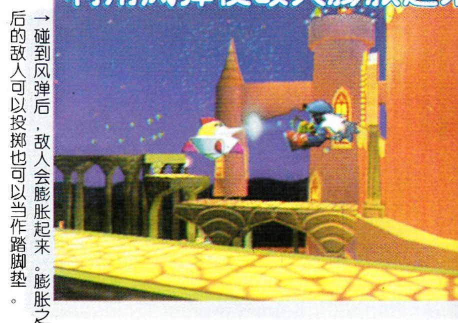
本作主角。可以用手中圆环所射出的“风弹”让敌人膨胀，然后变成象气球一样的状态。

利用风弹来通过重重障碍



←包含只要用风弹射击开关就能启动机关在内，这一次的作品也加入了很多解谜的要素。

利用风弹使敌人膨胀起来



→碰到风弹后，敌人会膨胀起来。膨胀之后的敌人可以投掷也可以当作踏脚垫。

在不可思议的鲁那迪亚世界里冒险吧！

这一次的冒险舞台是不可思议的异世界鲁那迪亚。这个世界的4个国家原本各自拥有一座钟，并且保持着平衡的状态。不过，自从不属于任何一个国家的“暗钟”诞生之后，世界就陷入了一片混乱之中。克罗诺亚的使命，就是要聚集4座钟的力量，然后将暗钟封印起来。这一次，将为大家介绍克罗诺亚所造访的“JOYLAND”国的内容。

GHOSTPALACE

游乐园之国“JOYLAND”里有各式各样的设施。GHOST PALACE则是JOYLAND里的一个鬼屋。当然，这里会出现许多幽灵一般的敌人。由多边形所构成的美丽背景，就算害怕也还是会让人不由得看得入迷。利用风弹使敌人膨胀，然后朝舞台的最里面前进吧！

四面到处都是机关的鬼屋





↑→被烟火和月光所照射的老式洋房，感觉真是气氛十足。这里面到底暗藏了哪些机关呢？

舞台充满恐怖气氛……





←↓满月和新月的样子真是美丽，这是个充满童话书气氛的舞台。敌人突然出现在克罗诺亚的面前，用风弹使其膨胀然后再投掷出去吧！

JUNGLESLIDER

同样是位于“JOYLAND”国里面的JUNGLE SLIDER，是一个水的舞台。在这个舞台上，玩家要利用“飞行滑板”在水面滑行前进。飞行滑板是一个可以在平滑物体上高速滑行的移动道具。因为安全性高，所以即使是外行人也可以简单操作。本来滑板只是JUNGLE SLIDER的备用品，不过后来则变成了重宝。

利用“飞行滑板”滑行！





←↓用伙伴波普卡所找到的飞行滑板在水面上滑行。这是个充满速度感的舞台。

充满速度感的舞台





←被巨大的鱼追着跑的克罗诺亚。不过，就在千钧一发之际，克罗诺亚惊险地避开了危机。



←↓在瀑布下方做全速的滑行！由于视点会不时地改变，因此玩家可以感受到有如电影院般的临场感。

姆乌滑板军团？



↑在JUNGLE SLIDER里面，会出现乘坐滑板的敌人哦！不过他们的样子还真是可爱。

抓住膨胀后的敌人……

往烟火里面跳！





←↓有些敌人膨胀后会浮起并上升。只要抓住这些敌人，如此就可以在空中飞行。下图是克罗诺亚朝着烟火里面跳进去的情形。

PUPPET DISP系统也做了大幅的提升！

所谓的PUPPET DISP，指的就是登场人物间的会话场景。这次作品的PUPPET DISP同样全部是以多边形来表示，而且角色们会以很生动的模样进行会话。为了让大家有更进一步的了解，这里特别提出一些PUPPET DISP的画面供大家参考。这是克罗诺亚展开旅行和“元素宝珠”被盗的画面。

故事的开端

突然掉落到异世界鲁那迪亚海里的克罗诺亚，在海边遇到了巫女见习生罗洛和其伙伴波普卡。称克罗诺亚为“梦中黑色旅人”并且要求协助的罗洛，却被克罗诺所持的圆环给吸了进去。



↑克罗诺亚掉落在下着大雨的狂暴鲁那迪亚海上，而且他看起来象是快要淹死的样子。



→从海边醒来的克罗诺亚，在此碰到了2位人物。



和罗洛以及波普卡的相遇



←↑所谓的“梦中黑色旅人”是？满头雾水地被罗洛要求帮忙的克罗诺亚。

鲁那迪亚世界到底发生了什么事呢？

↓→遭到幻兽袭击而从居住地逃了出来的罗洛和波普卡，2人互相看着对方。



↓突然，罗洛的身体被光所包围，而且被吸到了克罗诺亚所持的圆环里面。在这之后，克罗诺亚就能使用风弹了。





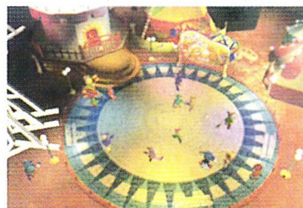
朝冒险出发！



↑搞不清状况的克罗诺亚，在波普卡的強拉下朝着岛屿方向前进。克罗诺亚、罗洛和波普卡等3人的冒险也就此展开。

找回“元素”

来到JOYLAND的克罗诺亚一行人，在这里被人偷走了“元素宝珠”。所谓的“元素宝珠”就是将“支撑着世界的钟”的力量加以结晶化的光珠。据说，只要能收集到4个宝珠，如此就会拥有足以改变世界的力量。



游乐园之国JOYLAND



←↑JOYLAND是四个国家中的一个。该国的元素宝珠……



元素宝珠被偷走了！

↑→元素宝珠被蕾欧莉娜的手下塔多给夺走了！为了夺回宝珠，克罗诺亚由后朝着塔多追了过去。

想办法追上塔多！



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

特稿

业界VIP的哲学、思考与梦想

——16位业界巨头畅谈2001年游戏业

科普园地

GBA印象

廉价版DC大解剖

游戏研究所

PS 大航海时代4

PS 实况足球2000

PS 超级机器人大战 α

GAME速递

PS2 王牌空战4

PS2 最终幻想X

XBOX 空中力量2

AC 三国战记2

WSC 最终幻想II

AC PS2 VR战士4

GBA 街霸II进化版&快打旋风

游戏新闻眼

第五届CESA大奖揭晓，

DC软件“梦幻之星网络版”折取桂冠

攻略人行道

DC 樱大战3

GBC 勇者斗恶龙3

2001

GAME风景线

5

2001年春季游戏展直击报道

掌机新贵凶猛登场



CAPCOM两大格斗名作来袭

街霸&快打旋风

街头霸王II进化版（暂名）

GBA	厂商：CAPCOM　类型：格斗FTG
	媒体：卡带　发售日：2001年7月预定



再燃战火！

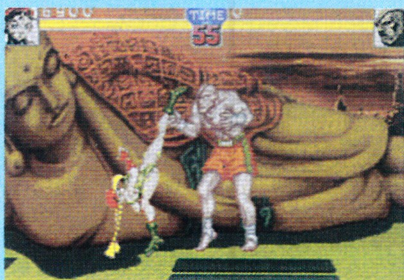


波动拳！

升龙拳！

久违的英雄们，在你的掌股之间一决胜负！

格斗游戏的至尊作品《街霸II》也进化至GBA上登场。无论是挑战世界强者的街机模式，还是可以自由练习的训练模式均有份参加。最令人心动的是还可以通过通信线进行对战，是SF迷绝不容错过的一部佳作。





迪杰痛击沙盖特。



震憾的对战画面，春丽VS维加。

~势如烈火的格斗之岚展开~

快打旋风（暂名）

GBA	厂商：CAPCOM　类型：格斗ACT
	媒体：卡带　发售日：2001.5.25

记得那怪力无双的哈格市长、穿梭于“街霸”与“快打旋风”世界中的武神流疾速忍者凯和被称为“斩杀者”的科迪吗？早年在FC和SFC上令格斗动作过关迷们视若珍宝的本系列的续作终于复活了，久违了6年的英雄们也复活了。一起用豪爽的必杀技将恶党无赖——打倒、拯救危机的城市吧！

FINAL FIGHT















市长大暴走

VR战士4

AC、PS2

厂商：SEGA/CRI　类型：3D-FTG

媒体：NAOMI2、DVD-ROM　发售日：2001年

最早在今年2月份的Aou 2001电玩展上露面的“VF4”大家已从上期天师在黑白页中的介绍中略知一二了吧，这次为大家带来的是令人血脉贲张的震憾画面，因为刊期及资料的问题，有些最新的画面仍无法第一时间令大家一饱眼福，特别是新增的两名角色，在这里只有Say Sorry了……对于这位世嘉麾下的大将，无论是对SEGA还是整个业界都有种功不可没的感觉，让我们一起引颈期盼它的来临吧！

独占3D格斗游戏鳌头　对抗“铁拳”的不败帝王

绝世英雄挥泪　梦回师　江湖再现无尽

Virtua Fighter 4

Powered by NAOMI 2

鼓舞万千斗气！来自“幻境”的战士再出动！

“VR战士3tb”问世已经有3年半了，至今仍有不计其数的追拥对其趋之若鹜。从93年奠定基础的初代到造成社会现象的“2代”，再到追加了许多新要素的“3代”，此系列已经深植人心，下面就是“4代”了哦……



check

绝对不会令玩家失望



～铃木裕大师的宣言～

本系列的制作人铃木裕大师表示，这个数字（4）是一个崭新的开始，但前作的角色依然会登场。绝对不会让玩家们失望，大家一定要相信哦。

此次的VF4由于在系统上更接近“VF2”，所以可以说是2代后的正统后继作品。VF4新加入了一位大人气角色——少林武僧。而其使用的拳法是罗汉拳。铃木裕之所以在VF4中加入该角色还是1994年在中国考察八极拳时，见到八极拳正统继承者吴连枝老师的儿子正在练习罗汉拳。这种拳法姿态优美、刚猛強劲，当时就觉得是非常不错的武功。后来去少林寺发现僧

最　虚　幻　的　往　往　来　自　最　真　实　的　，

SCOOP!! 距前作的5年 气势汹汹大登场!

发挥NAOMI 2基板的无限性能 展现美丽绝伦画面

人们不光只用罗汉拳，其中的形意拳是模仿动物的形态来进行攻击。如鹤拳、猴拳。由于当时的技术条件无法表现出这些，只好遗憾的放弃。这次在VF4中将采用罗汉拳中的南派拳法，相信少林武僧的表现是非常令人期待的。



↑看桌子后面的铃木大师的笑容多么自豪。





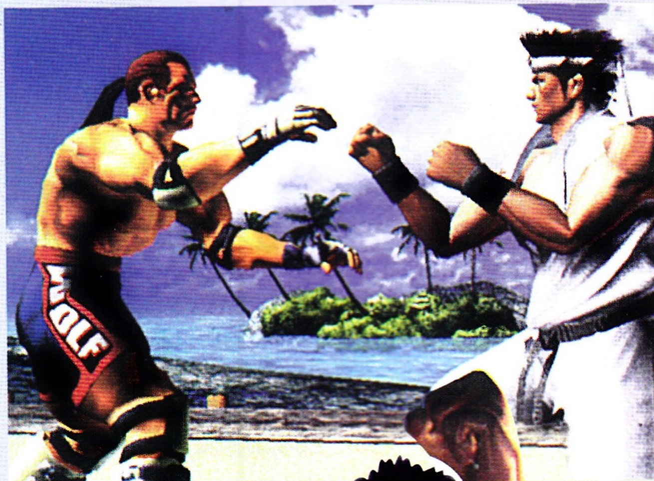


最 真 实 的 经 常 变 成 最 虚 幻 的 。

影像 GRAPHIC

此作因使用新基板NAOMI2而倍受瞩目。因此，新基板带来的強大图像机能自然变成游戏的一大特点。从画面图片来看，实在美得超乎想象。翩翩起舞的雪花、地面上起起伏伏的尘沙……一切都是最新技术的结晶。关于这点，当然也能从角色的服装和表情窥知端倪。在标榜影像漂亮的现有作品中，此作可谓是其中的佼佼者。





角色 CHARACTERS

此作追加的新角色是男女各一名（详见今后续报），还有包括结城晶、沃尔夫、陈洛、影丸、陈佩、梅小路葵、莎拉、杰克、里昂、舜帝等系列老人物，至于还有什么其他人物登场，哈哈，以后再看吧……





结城晶

大声呐喊着「还早十年呢」的八极拳战士，气势仍是那么不凡。





沃尔夫

这次仍会以充满力量以及速度感的摔投技来吸引玩家吗?

技 ARTS

多边形角色的流畅动作也是这个系列的一大魅力。从这次公开的画面图片，只能看到少数几个招式。但，这些招式全是VF系列的招牌招式，连环腿、铁山靠、高蹴腿……虽然舞台不同，但战斗方式跟系列前作一样刺激。而且，角色的举手投足充满跃动感，非常逼真。相信成品版应该会有更高的品质，绝对不会辜负玩家的期待。



舞台 STAGE

就操作系统变成3按键来看，此作好像回归到系列的原点。关于这点，也可在游戏舞台略窥一二。舞台不象“VF3”那样起伏激剧，而且，虽然舞台构造各具特色，但从战斗这个层面来考虑的话，每个场所都大同小异。值得特别注意的是，沙和雪等背景物体会对战斗有何影响。或许这些物体将会提升战斗的战略性也说不定。



陈洛



虎燕拳高手，看起来更加有父亲的威严，恐怖的斜上掌还健在吗？



影丸

变得更有忍者风范的他仍是使用叶隐流忍术，还是那么酷……



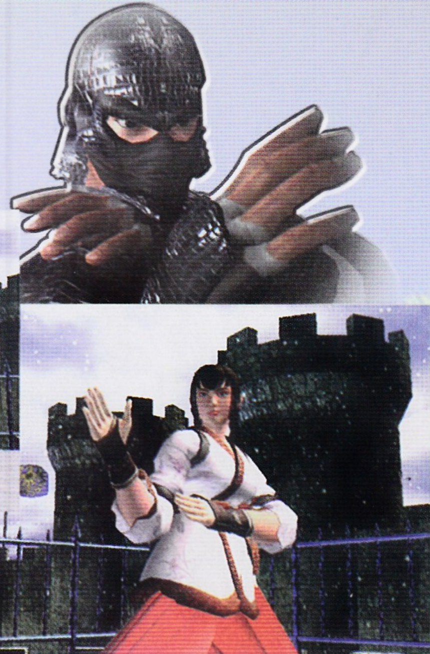


预测 PREDICT

回想起三月中旬编辑部在椰影婆娑的海南时那一个个在争辩中度过的日夜，不觉很想念……WP认为只有“铁拳”才能与之相衡；彩火则希望角色的脸上会出现汗水；PERFECT君则想看到格斗中能撕破衣服；而天师、莱因和风林自称为“盗贼三人组”，他们共同认为即使“铁拳”出了也无法与之争锋……唉，箭拔弩张……









梅小路葵

在“VR战士3”中初次登场的她是使用合气柔术的高手，看起来架势好像比前作更加夸张。

右页那位气势汹汹的和尚是来自福建莆田南少林还是河南嵩山北少林呢？他身上那件漂亮的袈裟能否证明他在寺院中的地位呢？有着八卦图案的庭院你不觉得有些像《死或生2》中的空中庭园吗？而那夕阳下他举起的双臂是什么武功的收式还是模仿TITANIC呢（笑）？



陈佩



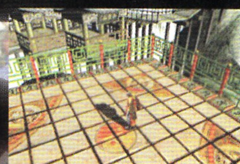
陈洛的女儿，使用燕青拳的功夫明星，看着她美丽的民族服装不禁想起这两年颇为流行的民族风……

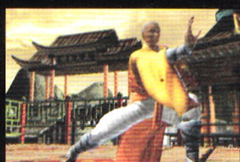
江湖在哪里？江湖就在你心中





少林武僧





玩具总动员之 英雄高达传

第三卷

RX-77-2 GUNCANNON



No. 001 钢加农

地球联邦军中距离支援机，可以发射加农炮，双手及腰部均可活动。

YMS-15 GYAN



No. 002 强人

马·库贝专用试作MS，拥有强力的光线刀，手部也可转动。

AMX-011S ZAKU-III CUSTOM



No. 003 渣古III改

马希玛零专用机，可大幅度旋转身体。

AMX-004 QUBELEY



No. 004 京碧奇

哈曼专用机，攻击能力与运动性极高，可成为飞行形态。

MSN-00100 HYAKU-SHIKI



No. 005 百式

克瓦特罗大尉专用机，模型使用新技术，实现了金色零件。

MSM-07 Z'GOK



No. 006 量产魔蟹

水陆两用MS，各关节都可以活动。由于腹部可动区域扩大，使动作更自在。

RX-75 GUNTANK



No. 007 钢坦克

联邦长距离支援MS，附带使用软塑料，可以转动。

MSM-03 GOGG



No. 008 冬蟹

吉昂公国最初的水陆两用MS，各关节可以活动。

MS-07B GOUF



No. 009 老虎

兰·巴拉专用机，将全部装备再现，可作战斗形态。

AMX-004-2 QUBELEY Mk-II



No. 010 京碧奇MKII

ブル专用机，搭载开关驾驶舱的设计。

RMS-099 RICK DIAS



No. 011 利克·迪亚斯

奥古主力机，各关节都可活动。有着丰富的武器装备。

RMS-106 HI-ZACK



No. 012 大渣古

提替斯开发的大渣古，各关节可活动。采用软质素材制作。

RX-78GP01 GUNDAM GP01



No. 013 高达GP01陆战型

GP01的地上形态。各关节高精度再现，并配专用武器及核战机II。

AMX-011 ZAKU-III



No. 014 渣古III

猛将拉卡专用机，各关节可动范围很大。可再现光线加农发射姿态。

AMX-107 BAWOO



No. 015 巴乌

格雷米专用之可变式MS，可以分离、合体。

MS-14F GELGOOG MARINE



No. 016 烈勇士

勇士的最终形态，各关节重新设计。肘和膝关节采用新的设定。

MS-09F DOM TROPEN



No. 017 重大魔

大魔局地战形态，各关节活动大幅强化。

RX-78GP01Fb GUNDAM GP01 Fb



No. 018 GP01宇宙型

GP01的宇宙战形态，附送核战机II，是20世纪最后一款HG模型。

HG

UNIVERSALCENTURY

1/144 SCALE HIGH GRADE UNIVERSAL CENTURY SERIES

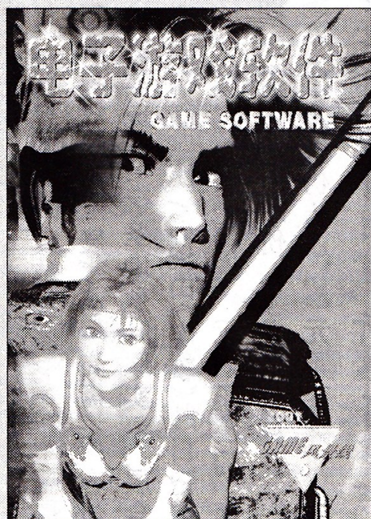
此期的第三卷为大家介绍的是HG系列的高达模型作品。不知三卷下来大家对高达的了解是否有所增加，不要辜负我们的一片苦心哦！

2001·5期(总第82期)

电子游戏软件
GAME SOFTWARE

2001年5月

目录



2001年5月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：SHADOW PHOENIX
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

论尽江湖

游戏新闻眼 3
美年达中国电玩榜 12

特稿

业界VIP的哲学、思考与梦想
16位业界巨头畅谈2001年游戏业 41

每夜一游

王牌空战4(PS2) 15
空中力量2(XBOX) 16
三国战记2(ARC) 17

游戏研究所

大航海时代Ⅳ(PS) 18
世界足球·实况胜利十一人2000(PS) 20
超级机器人大战α(PS) 22

攻略人行道

樱大战3·巴黎的燃情岁月(DC) 50
勇者斗恶龙Ⅲ(GB) 56

科普园地

廉价版DC大解剖 25
GBA印象 26
GBA兼容GB卡的问题 27

格斗天书

永远的月亮 28
VF4武僧 29
街机仔：梦游美国+封神榜 49

游戏点评

GAME BAR 78

闯关族的家

闯关族的家 69
大墙画廊 76
龙哥热线 73
秘技偏方 58

彩版目录

封面、封底:《灵魂能力》
插 1:《街霸Ⅱ进化版 & 快打旋风》(GBA)
插 2—7:《VR 战士 4》(AC、PS2)
插 8:玩具总动员之英雄高达传 第三卷
插 10—11:《天使的礼物》(DC)
插 12—13:《逝去的罪恶 · 新》(DC)
插 14—15:Data 秘笈之无法无天
插 16—17(中插):《樱大战 3》(DC)
插 18:大墙画廊 彩版 vol.51
插 19:《忍者攻击》(AC)
插 20—21:《最终幻想Ⅹ》(PS2)
插 22—23:《纯情房东俏房客 2》(DC)
插 24:看广告学日文之《鬼武者》(PS2)
插 25—27:《最终幻想Ⅱ》(WSC)
插 28—32:《樱大战 3》(DC)

不可不知

定于5月10日出版的《菜鸟通》将附赠最新《2001年日本东京春季游戏展》VCD光盘。内容包括此次展会的现场实况，电玩圣地秋叶原实景，展会提供的最新游戏演示版。该VCD由《电软》赴日记者实地采访摄像，配以中文字幕解说。玩家不出门，便知天下事。本期光盘加杂志定价7.50元！(只此一期，以后各期《菜鸟通》定价仍为5.50元不变)。

价格有爱心，制作有用心，所以有信心！

详见本刊第 40 页广告

游戏新闻眼

特报 scoop

特报 SCOOP GBA 发售盛况空前 缺货势头有增无减

本刊日本专讯 备受瞩目的32位手掌机GBA于3月21日如期发售。尽管发售当天只有65万台主机投入市场，与任天堂承诺的首批出货100万台的预期目标相差甚远，但是GBA引发的销售热潮以及强大的软件阵容仍令业界对其充满期望。

3月21日清晨，许多新宿街头的专卖点都提前一个小时开始营业，以便及时疏散排队等待购买的人流。由于主机预定量高达300万份，首批出货的65万台主机很快就被狂热的游戏迷抢购一空。货源紧缺现象不仅令买不到主机的玩家大发牢骚，许多零售商也抱怨白白错失了商机。另据北美经销商透露的消息，原定于今年6月11日登陆北美的GBA主机的供货量也有可能减半。对此，任天堂方面表示，目前工厂正在连夜赶制，预计3月底将再次向日本市场投入40万台GBA。至于北美地区，任天堂将削减欧洲的出货量以确保北美市场有充足的货源。

作为重塑昔日辉煌帝国的重要砝码，任天堂正在竭尽全力为GBA造势，希望GBA的热销能为计划于今年7月发售的GAMECUBE带来好运。

GBA 主机从最初发表至发售的历程	
99年7月	GAMEBOY次世代主机的开发计划发表；
99年9月	GBA主机正式发表；
99年10月	任天堂与科乐美成立新会社，进行GBA软件开发；
2000年2月	首次公布GBA发售日，日期为2000年8月；
2000年5月	GBA发售延期，推迟至2000年末；
2000年5月	GBA的外观、最终发售日与售价曝光；
2000年8月	首发时GBA主机的3种颜色发布；
2001年1月	世嘉宣布加盟GBA，并公布了首批的3款软件；
2001年1月	GBA预约量达到了破记录的270万台；
2001年2月	GBA版"口袋妖怪"的开发计划发表；
2001年3月	GBA在日本发售，65万台主机销售一空。

特报 SCOOP 本刊记者出席 GDC 大展 详细见闻感想请看《游戏批评》

本刊讯 3月20日～25日，在美国加州圣何塞市举办了每年一度的"游戏开发者大会"（GDC），这是除美国E3展外最有影响力的游戏业盛会。

GDC是游戏开发设计者交流学习观摩的大会，其主要目的是提供一个场所和机会，使游戏设计人员，美工、程序员、项目管理人员等可以自由地交流共享游戏开发方面的最新技术和成果，从而促进游戏产业的共同进步。此次大会的主角仍旧是游戏大国——美国和日本的游戏厂商，引人注目的是韩国游戏厂商异常活跃，尤其是网络游戏的开发有了长足的进步。相比之下，面对这样学习和交流的大好机会我国的台湾游戏厂商只是偶尔露峥嵘，内地更是不见踪迹。

本刊驻美特约记者叶展专程从芝加哥赴圣何塞参加大会交流，并写出了详细的见闻和感想。由于文章较长，全文刊登在将于4月下旬出版的第八辑《游戏批评》上。对开发制作游戏有兴趣的读者一定大有益处。

事件 EVENT XBOX 游戏画面造假 玩家指责微软设局

本刊综合消息 正当XBOX计划在紧锣密鼓的进行中，新主机的强大性能不断向世人暗示一个全新的电玩时代即将来临时，一则带有欺诈性的事件又将微软推向了尴尬的境地。

3月13日，微软在"Game stock 2001"发布会上公布了8款XBOX游戏的开发画面。这些开发中的游戏凭借出色的光影效果，得到了与会人士的一致好评。然而最近却有消息传出，其中滑雪游戏"Amped"的画面并非真实的开发中画面，而是开发商利用绘图软件Photoshop处理过的"优化"图片。消息爆出后，玩家们纷纷表示不满，并在北美游戏网站上予以指责。为了稳定事态，微软立即在官方网站上发表道歉声明，承认当时公布的游戏的确利用了绘图软件加以修饰，但其初衷是为了表达游戏最终完成时的完美效果，并非欺世盗名。同时，网站上也公布了目前开发度不足50%的实际画面。

其实，利用绘图软件美化游戏宣传画面的手法，微软并非始作俑者。游戏公司在游戏完成之前通常会在网站、杂志或招贴上公布一些"理想画面"，借以吸引玩家。但是这些画面最终会成为成品还是赝品，就要视游戏公司的制作水准了。所以，当软件公司公布其美轮美奂的游戏画面时，玩家先不要为之心驰神往、如痴如醉，还是应当保持冷静，待其推出再加以评判为好。



电玩老铺故技重施 NGC难以如期发售

本刊日本专讯 尽管任天堂在3月7日召开的记者发表会上信誓旦旦的宣称，新主机GAMECUBE在今年7月日本发售、9月北美发售、2002年欧洲发售的计划不会改变，但是许多业内人士还是认为NGC最终将延期发售，目前公布的发售时限不过是任天堂牵制PS2和XBOX的炒作手段而已。



任天堂 GAMECUBE

野村证券的著名分析师村上洋俊表示：从GAMECUBE的整体发展形式看，NGC很难实现今年7月在日本发售的目标。他认为GAMECUBE最有可能在今年年底在日本国内推出。至于北美和欧洲地区，很有可能会延期至2002年春季发售。

对于以上观点，村上洋俊解释说：以GBA为例，该主机在今年1月开始量产，3月21日推出，任天堂方面倾其全力也只能达到每月100万台的出货量，根本无法应付超过300万台的订单。由于GAMECUBE采用的CPU"月光"和GPU"Flipper"均属于尖端产品，使得NGC的生产过程比GBA复杂得多，万一有任何一个环节出现纰漏，GAMECUBE在7月发售的计划就会化为泡影。

另一方面，如果在GBA发售不到半年的时间里推出GAMECUBE，不仅会妨碍任天堂的销售计划，还有可能影响到GAMECUBE的游戏开发进程，令NGC陷入"有主机没游戏"的窘迫境地。

由此可见，任天堂宣称的今年7月发售GAMECUBE的言论确实有待时间验证。以任天堂的一贯作风看，倘若GAMECUBE真的延期发售了，恐怕大家也不会感到意外吧。



世嘉加盟XBOX 微软称雄东京游戏展

本刊日本专讯 本届游戏展上，初涉游戏业微软当仁不让地顶替了世嘉留下的空缺。为了使XBOX顺利切入日本市场，不仅微软总裁比尔·盖茨亲自到场为开幕致词，在其展位上爆出的惊人消息更是引人关注。

开幕第一天，正当许多人还在猜测世嘉在本届展会上会怎样的举动的时候，世嘉就毫不隐瞒的宣布正式加盟XBOX。世嘉表示将为XBOX开发专用游戏，并将一部分世嘉的经典游戏陆续移植到XBOX上，包括有"世嘉GT"、"Gun Valkyrie"，以及在全球获奖无数的动作游戏"JET SET RADIO"，另外世嘉的镇宅大作"铁甲飞龙"也出人意料的宣布将推出XBOX版。尽管这些游戏的具体资料及上市日期都还不得而知，但这些消息对于业界已经足够震撼了。

当然，XBOX要打入日本市场还有很多的工作要做，为此微软聘请了前SCEI著名制作人宫田 利之来担任XBOX日本开发组的领导人，开发组的主要目的是开发出适合日本市场的本土游戏。目前该开发组已经有500人以上的规模并全力投入到开发中，微软表示XBOX在日本发售时会有18款以上的游戏推出。

另一方面，微软在本届游戏展上还公开了专为日本玩家设计的XBOX手柄。日版手柄与欧版手柄的性能完全相同，只是缩小了手柄的尺寸以及按键之间的距离，更加适合日本玩家，手感更为舒适。

展会期间，另一则触动到日本玩家神经的消息是：在日本拥有广泛人气的三维格斗大作"死或生"的第三作将作为XBOX的专用游戏推出。凭借XBOX超强的三维演算机能，"死或生3"的最初公开画面令与会者震惊不已。

从以上微软在东京游戏展的表现来看，显然是已经作了充足准备的。相信过不了多久，微软还会再次成为世界瞩目的焦点。



CSK创始人大川功病逝 佐藤秀树接任世嘉掌门

本刊日本专讯 2001年真是世嘉的本命年，尚未摆脱公司转型的阵痛，高层领导又突发巨变。

2001年3月16日下午15点47分，日本CSK集团创始人、世嘉社长大川功因心脏衰竭，病逝于日本东京医科大学，享年74岁。

大川功可谓大器晚成的典型。青年时代的他深受肺疾折磨，直至42岁，才白手起家，以区区500万日元的启动资金，迅速发展创立了目前日本经济实力排行前十的CSK集团。今天的CSK已成为拥有国内外分公司90家、营业额8000亿日圆、员工2万人，及7家大型企业的国际企业集团。1984年，CSK集团通过控股方式取得了世嘉的经营权。2000年5月，大川功正是接任世嘉社长一职，此后一直致力于世嘉内部战略的调整和整合。

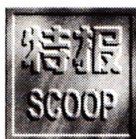
在日本娱乐业，大川功称得上一位传奇人物。不过最值得称道的并非其事业成就，而是他难得的风范。正当事业发展如日中天之时，大川功却越来越多的投资于公益事业，为日本经济振兴与世界和平奉献自己的力量。在屡屡投资各类情报基金、开发中心后，今年1月31日，他再度将个人财产中850亿日元全部无偿捐赠给岌岌可危的世嘉。在竞争激烈、冷酷无情的商业战场中，大川功此举令业界人士纷纷颔首称是。"事业不是仅止一代的，在事业中得到的资金一定要投入到事业中去。"——这就是大川功独特的经营理念。

随着大川功的病逝，世嘉的领导层也发生了变革。近日，世嘉在东京召开了临时董事会议，原世嘉副社长佐藤秀树被推举为世嘉的新一任社长，同时CSK会长福岛吉治也登上了世嘉会长宝座。



ループ代表
大川 功

对于刚刚经历了巨变的世嘉，大川功的病逝无疑是难以弥补的损失。正值复苏期的世嘉相比以往任何时候都更为需要英明的决策者，一个能够领导公司重整旗鼓的灵魂人物。世嘉表示，董事会结束后，公司将能继承大川功的经营哲学，重建昔日帝国。



PSO击败DQ荣获第五届『日本游戏大奖』
传统大作再次折戟CESA评奖

本刊日本专讯 3月29日，由日本电脑娱乐软件协会(CESA)举办的第五届“日本游戏大奖”揭晓，结果DC网络RPG“梦幻之星网络版”击败了事先呼声极高的“DQ7”，一举摘下游戏大奖的桂冠。

“梦幻之星网络版”于去年12月21日发售，是目前DC上最出色的也是制作最完善的网络游戏。在本届评奖中，“梦”以微弱的优势击败了ENIX大作“DQ7”夺得大奖及五项部门奖，而销量突破四百万的“DQ7”只夺得了“优秀奖”等四项部门奖，败得糊里糊涂，也败得无可奈何。

另一方面，史克威尔“FF9”荣获了也三项部门奖。而有着DQ之父美誉的堀井雄二则当选年度最佳制作人。



奖项		游戏名称	厂商	机种	发售日
大奖		梦幻之星 网络版	SEGA	DC	12.21
优秀奖		高机动幻想	SCE	PS	不明
		塞尔达・姆吉拉的假面	任天堂	N64	4.27
		DQ Ⅶ・伊甸战士们	ENIX	PS	8.26
		最终幻想Ⅸ	SQUARE	PS	7.7
		梦幻之星 网络版	SEGA	DC	12.21
部门奖	设计奖	梦幻之星 网络版	SEGA	DC	12.21
	编程奖	梦幻之星 网络版	SEGA	DC	12.21
	美术奖	最终幻想Ⅸ	SQUARE	PS	7.7
	音乐奖	最终幻想Ⅸ	SQUARE	PS	7.7
	角色奖	钻地小子	NAMCO	DC/PS/GB	6.29
	剧本奖	DQ Ⅶ・伊甸战士们	ENIX	PS	8.26
	包装奖	我的暑假	SCE	PS	6.29
创新设计奖		咕噜咕噜的卡比	任天堂	GB	8.23
		梦幻之星 网络版	SEGA	DC	12.21
		我的暑假	SCE	DC	6.29
最优秀设计奖		梦幻之星 网络版	SEGA	PS	12.21
海外作品奖		暗黑破坏神2	BLIZZARD	PC	不明
最佳销售奖		DQ Ⅶ・伊甸战士们	ENIX	PS	8.26
大众作品奖		DQ Ⅶ・伊甸战士们	ENIX	PS	8.26
最佳制作人奖		堀井雄二			
最佳游戏者奖		河香我闻、柴田亚美			



XBOX的首款格斗游戏发布
开发商竟是史克威尔下属会社

本刊美国专讯 据最新消息，XBOX上的第一款格斗游戏已经出于开发阶段，该作名为“Kakuto－X”。从目前的开发画面来看，整体水准不凡。游戏的光影效果异常出色，虽然操纵感还不得而知，但可以肯定，这绝对是一款值得玩家期待的游戏。

本来在XBOX上发布一款格斗游戏并没有什么稀奇的，但是令人感到意外的是“Kakuto－X”的开发商竟是史克威尔的下属会社Dream Factory。去年末发售的PS2大作“保镖”就是Dream Factory与史克威尔合作开发，并由史克威尔代理发行的作品。如此一家公司为XBOX开发格斗游戏，不由让人再度联想到史克威尔与微软的微妙关系。去年11月21日，日经网站就曾披露史克威尔会在XBOX上推出FF系列，为此记者立即向双方公司寻求证实，却只得到了“无可奉告”一类外交辞令。即便如此，舆论对史氏加盟微软的兴趣仍有增无减。今年3月底，又有传言说微软已经凭借强大的经济实力收购了史克威尔，广商的正式声明将在4月初的电玩展上发表，但时至今日，微软和史克威尔双方仍保持低调，只字未吐。如今，史克威尔麾下的Dream Factory正式为XBOX开发游戏，使得两家公司之间本已非常微妙的关系变得更加扑朔迷离。究竟结果如何，看来玩家还要再等待一阵子。相信不必到秋天XBOX正式发售，一切就将浮出水面。





“卧虎藏龙”辉煌奥斯卡
台湾厂商计划开发同名游戏

本刊讯 正当由李安导演的武侠片“卧虎藏龙”在奥斯卡评奖中高歌猛进，囊括“最佳外语片”、“最佳摄影”、“最佳原创音乐”、“最佳艺术指导/道具装饰”四项大奖时，其同名游戏的开发工作也引弦待发。

以开发教育软件出身的台湾厂商“皇统光盘科技”宣布，日前该公司已与“卧虎藏龙”的原著作者王度卢先生举行签约仪式，取得了游戏版“卧虎藏龙”的制作、销售权，计划在PDA、PC、DC、PS2等不同平台上推出不同版本的“卧虎藏龙”。为了使游戏质量有所保障，“皇统光盘科技”将积极地与国内外知名游戏公司合作，开发出属于全球华人的大作游戏。

目前，游戏版“卧虎藏龙”的具体情况还不明朗，请关注本作的读者留意续报。



微软掌机犹抱琵琶
小道消息纷纷扬扬

本刊美国专讯 正如本刊前些时候所报道的，微软正在秘密开发一种可以媲美任天堂GBA的新型手掌机。根据美国专门手掌机杂志《Handheld Monthly》报道，微软游戏部门的某高层已经证实他们准备涉足手掌机市场，开发代号为“XBOY”的便携式游戏机。

顾名思义，这台名为“XBOY”主机应该与XBOX存在着某种联系，就好象任天堂家族的GBA与GAMECUBE之间的互动关系。另有消息说，凭借强大的多边形运算能力、最新型的彩色液晶屏幕以及特制的“Win2000”操作系统，XBOY的性能将令目前所有已发售手掌机望尘莫及。

目前微软并未对神秘的“XBOY”计划做出任何官方声明，根据消息灵通人士透露，微软将在今年5月的E3大展上首次做出说明。

我拿什么来爱你

——2001年春季东京游戏展纪略

记录人：拖把



上野公园的樱花，今年开得特别晚。往年3月初就怒放的日本国花，这次直到三月底才满山遍野起来。

据说这其中的一个重要原因是今年的天太冷。这或许确是实情，因为东京确实下了大雪，就在三月底，就在东京游戏展开幕的第二天。

仿佛与大雪相对应，这次的TGS似乎也完全可以用“荒凉”两个字来形容。我是30日那天下午第一次到的海滨幕张，本来以为，把业界观展的时间从一天缩短到半天之后，这第一个半天应当能够看到人声鼎沸、人头攒动、人气爆发的动人场面。

可是，实际上的场景真的看得我很凄凉。

事后的报道称这次的东京游戏展再次创下了有史以来的观展人数最低，不过第一天却创了单天人数的最高。我相信前面这个“最低”一定是事实，却不知道后面这个“最高”是怎么算出来的——也许算上了在上午参观的业内人士了吧？反正，看了“菜鸟通”附送的VCD后，大家会有更深刻的印象。

虽然心里有点不舍，但是如果东京游戏展再这么费力地撑下去，明年再度光临东京的计划大概就要被主编枪毙了。唉！看在我一脸虔诚和广大游戏玩家热情的份上，还是把展览并为一年一次吧！这样也许是唯一的皆大欢喜的结局。

顶替了世嘉位置的微软

和去年年底一样，世嘉“照例”没有参加今年的春季展。内外交困的财政状况，加上刚刚送别了大川老板，这个往日的巨人是再也没有闲情逸致来海滨幕张烧钱了。本来失去了世嘉的TGS一定会逊色不少，但是今年稍稍有点不同：财大气粗的微软毫不客气地顶替了世嘉留下的空缺。


↑XBOX的两位总裁对魔盒充满自信。

业界一直都认为微软的魔盒计划就是一个放大了的世嘉DC概念，本来我还有点不信，现在看来却是非信不可的。这其中一个典型的例证就是微软开始在电铁出口处大张旗鼓地分发超级塑料口袋和到处招贴XBOX的宣传广告，而以前这些工作都是世嘉份内的。

我坚信被比尔盖茨美元引诱的日本游戏从业人士有绝大部分都曾在世嘉服役，要不然担任这次策划的就是前世嘉公关部的天才。反正当我随着人流走出检票口、当我明明白白听到身边的日本MM嘀咕了一句：“怎么世嘉要出XBOX了？”的时候，我就感到微软这次是买了爆竹替人放，好像有点玩砸了的意思。

盖茨同志当然不会考虑到放爆竹的问题。XBOX还没有发售，就算要放也还不是时候，再说东京地区什么范围内是禁放爆竹的区域也没几个人能够说清楚。反正这位老兄算是蛮牛的，在下午的新闻发布会上手舞足蹈、趾高气扬，只差没有奶油蛋糕和苹果派伺候了。

盖茨的牛气主要是中午11时30分来自世嘉的鼓励，这个一下子弃硬转软的公司充分体现了一个软件商社应有的墙头草品德，继两个月前宣布准备在索尼的领地抢饭吃之后，这次又把一大堆诱人的货色推到了微软的面前。有了“PANZER DRAGOON”、“JET SET RADIO”、“SEGA GT”这三个王牌大作的支持，盖茨叔叔晚上睡觉也会笑出来，好像根本忘了墙头草还有“VF4”在PS2那里虎视眈眈呢！

最有钱的微软当然最舍得花钱。据说总部对日本分公司的任何促销行为不但全力支持而且还都不做丝毫干涉，换句话说就是美国微软已经成为了日本微软的ATM自动提款机。我不知道这样做的结果是否会卓有成效，不过对于银弹攻势本人一直是敬畏有加的，一想到从媒体上看到的有人为30块大洋麻将输赢就会动刀动枪的恐怖消息，我举双手赞成拥护微软的慷慨举动，只要XBOX真能白送就算逼着我做盖茨的干爹我也马马虎虎的认了。

不过广大的软件公司似乎并没有那么乐观的估计，刨去世嘉这个现在专注于抓米的公司不谈，日本的老牌软件公司依旧对这个系统老虎敬畏不前，而一些欧美大厂也丝毫不看好魔盒在日本的将来。

目前愿意和着盖茨节拍小打小闹的都是一些不知道那里找来的无名小公司，虽然NAMCO和KONAMI也不幸榜上有名，但前者一点口风都没露，而后者更是乱找奶妈的标准典型：“SILENT HILL”画面对于PS2版没有丝毫的提高；小岛秀夫则亲口承认XBOX版“METAL GEAR”不会有太惊人的表现；KCEO的“实况足球”倒是看上去很美，然而足球游戏的玩家似乎更期盼另一个称为“WINING ELEVEN”的、并不打算推出非PS2版的系列。XBOX摊位上能让观众发出“哇”、“啊”这样叫声的东西还是电脑游戏玩家们耳熟能详的FPS，以及一些让人看不懂的人体展示。而依靠电脑软件制作商为主力的微软如何打开封闭的日本市场实在是一件令业界所有人士都将感到好奇的案例。

微软金钱的魅力还体现在其活动的人体展台上。观众不得不承认XBOX宣传小姐们的美貌是任何其他摊位都无法比拟的，这也难怪，美女一直和美元是绝配。所以哪怕是美国佬别出心裁要用接近限制级的钢管秀来推广主机，大伙也只有目瞪口呆的份。不过话说回来，微软到底不是那种只会乱花冤枉钱的凯子，设计出亚洲人专用手柄这一招足可让所有硬件开发商自愧不如。都说微软在人性化

设计方面是最出色，在 TGS 上我深刻理解了这一点。

成为最受注目的展台、拥有最漂亮的小姐、分发大口袋和狂做硬件广告，这些都是世嘉历年在 TGS 的风光，不过这风光的最后结局是世嘉差一点点就要倒闭。LINUX 的拥趸一定躲在暗处偷偷狂笑，但是对于我们这帮已经成为那个大门同志窗户系统的奴隶们来说，微软还是不要步世嘉大哥的后尘为好。

忽然就想到一点，据说今年秋季的 TGS 世嘉铁定要复出，那么到时候究竟谁会在幕张电铁站发大口袋呢？世嘉？还是微软？或者是……唉，谁管那么多！反正，只要不是电软就上上大吉了。

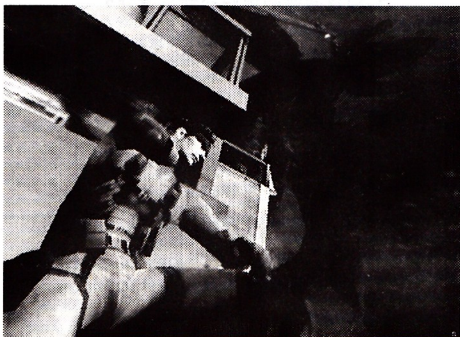
一片迷茫的旧日巨头

如果说微软还多多少少算一个亮点的话，那么其他各个公司的表现就真的是一片迷茫了。首度参展的任天堂并没能有什么出色的表现，巨大的 GBA 会场（是整整一个展馆噢！）被彻底划成了儿童区。业界对任天堂的普遍看法是该公司一直以攫取儿童利润为最终目标，据说网上有不少任天堂饭斯对此种说法表示不满，所以我希望这些饭斯最好到现场来看一看，用铁一般的事实来教育教育他们。

因为没有儿童陪同而且大概看门的小姐觉得我长得并不十分可爱的缘故，那个儿童区我没有能够进去，最后只能在区外闲逛了一圈（奇怪的是儿童区外分发 GBA 资料的 MM 穿得好少啊！看来日本的学龄前教育真的很发达……）。不过话说回来，能赚钱已经够不容易了，管他是在赚谁的钱呢？（算了不说了，不然又有人要嘀咕说电软在诋毁任氏功绩了……）

总体上来说，我觉得任天堂这次的参展纯属多余，因为 GBA 在整个日本根本就是处在高度缺货的状态，看到那些整天留恋在秋叶原的痴情玩家的失望神情，我真想号召他们拿着刀子去海滨幕张的会展中心——那样的话运气可能会更好些。

KONAMI 算是这次另一个比较气粗的参展商。由于最近手头比较宽裕，KONAMI 在此次 TGS 上铺的摊子也蛮大，而且还算有些能够拿出手来的东西，比如 PS2 的“SILENT HILL 2”、比如 PS2 的“METAL GEAR 2”等，甚至还包括一些不能实际操作的 XBOX 作品：“实况足球”、“AIR FORCE DELTA X”等等……但是总体来说这个公司还是比较小气，因为他的工作人员只要看到有人举起摄像机就会冲过来用手挡住镜头，好像卖了假货的小老板怕电视台来曝光一样。害得我只能跑到几十米外用 450 倍的变焦来攫取主编想要的内容——只可惜相关的音效拉不了长焦距。其实这些内容我在 XBOX 的摊位上可以随便尽情地拍到，真不知道这帮日本人在想些什么东西？



基本上，当我拍 KONAMI 的时候我是在 SQUARE 的摊位管辖范围内，而我拍 SQUARE 的时候是在 KONAMI 的区域。不知道是不是受了邻居的影响，反正在接受拍摄这方面老史表现出了不逊于 KONAMI 的保守（令人奇怪的是当我在索尼展台补拍“FFX”动画时却没有任何人来阻拦我，好奇怪啊……？）

刚刚走了老大的 SQUARE 终于在最后关头决定参加这次的 TGS 了，这次的主打产品想也不用想就是“FF X”。没有人能够否认史克威尔余威尤在，因为每当播放“FF X”动画的时候大屏幕下总拥挤了一大群人，当动画播完之后再同时一哄而散。“FFX”的动画真的是做得越来越出色、越来越像电影、也越来越不像游戏了。一个不是游戏的游戏到底是不是正确的发展方向，对此我心里并没有底，也没有资格做任何展望性的评价。反正，排队等待试玩“FFX”的人并没有想象中的多。基本上 SQUARE 准备了 30 份左右的 PS2 试玩版，但最多也不会超过 100 个人在排队，很多人只是从旁边走过，顺便看看也就罢了，反而倒是排队买 SQUARE 电话卡的人更多些。毕竟除了动画“FFX”没有什么新鲜的东西，整个游戏也就是那样了。



←预计在今年 7 月发售的 FF10 能否像当年的 FF7 那样令 PS2 脱颖而出呢？让我们拭目以待。



→“最终幻想电影版”将于今年 7 月 13 日上映。

同微软的咄咄逼人相比，索尼似乎确实处于守势。没有大型表演、没有铺张浪费，有的只是简单的宣传和朴实的试玩，看来索尼似乎想在游戏质量和数量上先占得主动地位。但是就目前 PS2 的游戏质量来看并不能让人感到兴奋：除了“MGS2”、“魔颤”、“GT3”这三个作品确实能够跻身一流之外，其他的绝大多数都只是泛泛之作。最让人不可思议的就是光荣公司的“决战 2”，这个在秋叶原卖到缺货的游戏告诉我们：几千年前魏蜀吴三国之所以会发生战争主要就是各大统帅为了美丽的貂蝉而争风吃醋的缘故。貂蝉能够变成海伦我想不佩服光荣的想象力也不行，而这个做战略游戏起家的公司现在也好像有想涉足电影的计划，反正这个游戏我自从打开主机开关后就足足看了 20 分钟的动画没有动手柄上一个键，而在游戏的背面也赫然印着“收录了超过 110 分钟的美丽 CG”，嗯，我看的只是冰山一角啊！

另一个老牌的游戏公司 NAMCO 这次展台虽大，却让人感觉力不从心。公司主推的作品是“ACE COMBACT4”，但是从 NAMCO 每况愈下的销售业绩来看，这个东西恐怕也是凶多吉少。南梦宫不知不觉地走上了世嘉那条叫好不叫座的路，这多少让人感到一些忧虑。据说 TGS 期间也正是该公司结构重组的时候，中村社长辞职之后公司的去向令人担忧。

唯一让人感到有一点点安慰的是 NAMCO 的赛车女郎依旧讨人喜欢，TGS 上数十个深水兰穿着短裙在三层楼的舞台边劲舞，谋杀了大量的胶卷和录像带，这应该算是本届展览上比较有看头的东西……（喂！醒醒！主编让你去看游戏展，不是 MM 展啊！）

最后值得一提的是 CAPCOM，它是整个会场中唯一还力捧世嘉 DC 的公司。“CAPCOM VS. SNK PRO”的展台前人头挤挤，可我就纳闷为何这个游戏真的发售时就看不到这种万人空巷的盛况呢？“魔颤”可玩的内容并没有比早先推出的试玩版多多少，不过这个游戏的品质还是值得称道的，CAPCOM 对于爽快感的理解已

经到了非常彻底的地步。

总体来说，这些老牌软件商似乎都有点象被霜打过的茄子，蔫蔫地打不起精神。也是，日本的经济好几年不景气，1美元居然能兑将近 130 日元，30 万日元的月薪正在成为新的基本生活线，连只卖 60 日元的汉堡都在麦当劳出现了……只有在吃饱喝足情况下才能享受的游戏要想复兴，恐怕还有很长的路要走。

玩得认真的 COSPLAYER

虽然软件公司有点无精打采，但 TGS 上始终有一些人会玩得很快乐。除了在闪光灯下频频做秀的公司招展女郎，最吸引人的当然就是那些把 COSPLAY 当作自己的事业、把海滨幕张当作自己展台的玩家们。

31 日那天大雪纷飞，在电车上看到好多女孩背着令人吃惊的大包和我同道，心里就想着她们该不会就是那些 COSPLAYER 吧！想想往年看到的照片，再望望窗外的漫天大雪，我还是不敢相信在这种情况下她们还能这么执著。

当然事实证明我是错了。

TGS 的展馆一共有三个，而 COSPLAY 的区域设在两个展馆的连接处，那里是露天的－不要忘了外面正在下雪，而气温差不多已经下降到了零度。我穿着长袖的秋装还冷得直打哆嗦，而那些背着大包的女孩大多都是短袖短裙（唉，这该死的游戏人物设定……），有的居然穿得象是在夏威夷的海边度假，不由不令我感到瞠目结舌，然后就是真心的佩服。

一个连玩都那么认真的民族，怪不得能制作出那么多出色的游戏作品。

忽然就想到，我们离别人究竟还差多远。

也许，从游戏的表面来看，我们也许只是三、五年的差距。但是，当你看到在全世界最热闹、最繁华的涩谷街头，数以千计的人们都按照红绿灯指示行动的时候；当你看到在乘坐电铁时，所有划分给老弱残疾的座位都空着的时候；当你看到在任何一家小餐馆，所有食客吃完饭后都自觉地不厌其烦地把垃圾分类处理掉的时候；当你看到在乘坐扶手电梯时，所有的乘客都自觉靠在左边的时候（日本是左行的国家）；当你看到在任何一个拥挤的场合中，所有的顾客都自觉地排队和谦让的时候；当你看到在东京到处可见、真正可以称做是书的海洋的书店的时候，再回想一下国内的现状，你就会感到，我们差的，并不是一点。

记得在一个什么电视节目中看到过，一个参加中日多米诺骨牌合作项目的中方女学生说，日本学生太认真了，有时认真的过分。

我对这个女学生的话感到很羞耻。一个自己不认真的人，她有什么资格去指责别人的认真是过分呢？我们知道自己有不足，难道，还不能老老实实地学吗？

这又岂止是游戏这一个行业呢？



《FAMI 通》百家厂商权威调查揭晓

本刊讯 最近，日本权威游戏杂志“周刊 FAMI 通”对 100 家游戏厂商的高层进行了问卷调查，调查的重点是对于未来游戏产业前景的看法以及今后的战略目标，其具体内容如下：

Q：今年的游戏业界会如何发展？

1. 业界整体趋向活跃（42 票）
2. 网络游戏增加（15 票）
2. 竞争惨烈，撒手人寰的厂商比比皆是（15 票）
4. 趋向低迷（12 票）
4. 趋向不稳定（12 票）
4. 平台的多样化（12 票）

Q：在今年发售的主机中，谁的普及速度最快？

1. GBA（60 票）
2. GAMECUBE（44 票）
3. XBOX（36 票）

凭借 GB 和任天堂的名头，GBA 必然能够顺利占领市场，发售前 300 万台的惊人预约量就是很好的例证。

Q：预定发售的游戏对应的主机是？

1. PS2（32 票）
2. GBA（27 票）
3. PS（20 票）
4. GB（15 票）
5. GAMECUBE（11 票）
6. XBOX（10 票）
7. 移动电话（8 票）

出货量已突破千万台的 PS2 和发售前预定量达到 300 万台的 GBA 是厂商们最乐于开发软件的游戏主机。主机的普及量大，游戏的销量自然有所保障。

Q：今后采取怎样的战略？

1. 推出充分发挥主机性能、适应市场状况的游戏软件
2. 大力开展便携娱乐业务
3. 降低制作、宣传成本，力求扩大周边产品的销售额
4. 努力制作出能带给玩家快乐的纯粹的游戏作品
5. 拓展网络业务
6. 开发对应移动电话的软件
7. 开发幼儿娱乐软件
8. 不断提高游戏软件的质量
9. 为了在激烈的竞争中立足，必须不断提高自己的技术力

虽然厂商的回答五花八门，但是降低开发成本，制作纯粹的游戏似乎已成为了大家的共识。

Q：最关注哪一款正在发售中的周边设备？

1. Pocket Station（9 票）
2. PS2 数码相机（6 票）
3. PS2 用打印机（5 票）
3. PS2 用遥控器（5 票）
3. VGA BOX（5 票）
6. Pocket Printer（3 票）
7. Pocket Camera（2 票）

周边设备为游戏提供了崭新的玩法，SCE 就曾利用 PDA 推出了“随身玩伴”这样叫好又叫座的游戏。

Q：网络游戏的现状和前景怎样？

1. 目前尚处于准备阶段
2. 虽然是大势所趋，但成为主流还需要 2～3 年的时间
3. 有新创意的游戏登场
4. 明年年底网络游戏就会大流行
5. 发售的网络游戏越来越多
6. 网速和收费标准得到改善后，网络游戏就会热销

Q：今年最受瞩目的商品是什么？

1. GBA（30 票）
2. GAMECUBE（18 票）
3. XBOX（9 票）
4. i アプリ（6 票）
4. Dokomo503I（6 票）
4. W－CDMA（6 票）
4. PS 用 MODEM（6 票）
4. 最终幻想 X（6 票）

微软的魔盒仅以 9 票牌在第三位，可见日本人并不买美国人的帐。尽管微软也深知只有推出符合日本玩家口味的大作才能顺利切入日本市场，但是网罗到日本大牌软件商，并说服他们在初出茅庐的 XBOX 上推出自己的人气作品谈何容易，看来微软要做的工作还有很多。 **（翻译协力/谢晖）**

新闻短波

■ **"格斗之王 2001"发布：**拳皇系列最新作"格斗之王 2001"即将与玩家见面。韩国游戏厂商 Eolith 在本届东京游戏展上透露，"格斗之王 2001"由原 SNK 拳皇小组的精英开发，故事背景和登场角色全部沿袭系列的风格，并且继续使用 MVS SYSTEM 基板。预计该作会在 2001 年秋至 2002 年春推出。

■ **用 PS2 玩 GBC：**近日从互联网上传出了一则令人吃惊的消息，英国 Datel 公司宣布将推出 PS2 用 GBC 模拟器。该公司预订在四月份推出这款名为"GameStudio"的 GBC 模拟器，玩家只要在开机前把特制的输入装置接在 PS2 的记忆卡插槽上，而后放入 GBC 游戏便可以使用。显然这对于 PS2 是个利好消息，那么作为 SCE 竞争对手的任天堂会坐视不理吗?本刊会对有关情况做出后续报道。

■ **PS2 全球出货量突破 1000 万台：**SCEI 在 3 月 23 日宣布，截止今年 3 月底 PS2 的全球出货量已经突破 1000 万台，顺利达成了预计目标。其中日本的出货量为 465 万台;北美的出货量为 276 万台；欧洲的出货量为 263 万台，全球合计出货 1004 万台，成长速度相当于 94 年发售的 PS 的三倍。SCEI 计划在今年将 PS2 的出货量提高到 2000 万台，并发售 370 款对应游戏。

■ **"DQ7"荣获"互动数码媒体大奖"：**由日本政府举办的"文化厅互动媒体艺术节"近日召开，在评奖活动中 PS 大作"DQ7"技压群雄，夺得了"互动数码媒体大奖"的殊荣，令 DQ 系列的光芒更加耀眼。日本"文化厅互动媒体艺术节"每年都对日本国内的优秀游戏、漫画、动画、CG 等作品进行表彰，今年除了 ENIX 的"DQ7"获奖外，由铃木裕倾力开发的 DC 大作"莎木"也获得了好评。

■ **PS2 版"合金装备 2"确定今年推出：**KONAMI 美国分公司日前正式表示，PS2 版"合金装备 2"已确定在今年秋季推出，并提醒玩家不要被外界的延期谣传所误导。

■ **"FF9"获奖、全球热销：**继"DQ7"在日本"文化厅互动媒体艺术节"中获奖后，史克威尔的"最终幻想 9"在第四届 AIAS 的评奖活动中也大获全盛，一举囊括了"年度最佳家用主机 RPG 游戏奖"、"最佳艺术设计奖"及"最佳动画奖"三项大奖。而"FF9"在全球的销量也达到 390 万套，与"DQ7"的销售成绩不相上下。

■ **"GT 赛车 3"4 月 28 日发售：**在本届春季游戏展上，SCE 正式向外界宣布：PS2 大作"GT 赛车 3"的发售日已确定在今年 4 月 28 日，至此，关于"GT3"发售延期的谣言也就不攻自破了。

■ **XBOX 内置硬盘扩容：**微软在 XBOX 官方网站上公布，XBOX 的内置硬盘已确定由原计划的 8GB 扩大到 10GB。不过微软并未说明硬盘扩容是否会对 XBOX 的售价造成影响。

■ **微软大力招募游戏开发人员：**微软在西雅图举办的"Game Stock 2001"活动中宣布，将在日本大举招募游戏开发人才，希望在六月份时可以有 100 名设计人员加入 XBOX 软件的开发行列。目前，由前 SONY 高级设计员 Toshiyuki Miyata 领军的软件开发组正在以创造世界级的研发小组而全力工作，微软有信心制作出符合日本玩家口味的游戏。

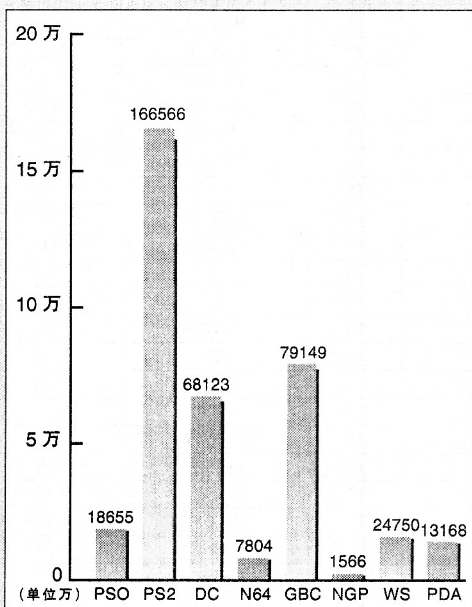
■ **南韩游戏市场潜力巨大：**由于政府的大力扶植，韩国游戏产业正在急速发展，尤其是在网络游戏方面已经成为继美、日、欧之后，游戏业发展速度最快的地区。根据《韩国时代周刊》的报导，韩国有 65% 上网的人接触过关于游戏方面的网站，比起香港的 40%、台湾的 34%、新加坡的 29%、大陆的 21% 要高出许多。而且这些人中有接近 80% 的人(约 530 万人)是网络游戏的忠实玩家，其中宽带网络用户更占了这群网络游戏玩家的 38%（约 200 万人），市场潜力巨大。此外，韩国玩家的男女比例也很平均，男性为 55.3%、女性为 44.7%，看来韩国女孩比日本女孩更加喜欢游戏。

■ **"索尼克大冒险 2"初夏登场：**世嘉方面透露，DC 游戏"索尼克大冒险 2"的日版发售日已经确定在今年 6 月 23 日，美版则是 6 月 21 日。该作是中裕司为了纪念"索尼克"系列推出十周年所制作的，由 Sonic Team 的北美分公司负责开发。"索尼克 2"对应震动包、VGA BOX 和 DC 的数据网络功能，售价 5800 日元。

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机月间销量表

（统计时间 2 月 12 日～3 月 11 日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

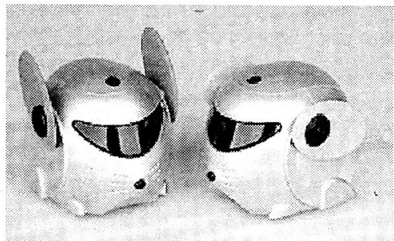
（统计时间 2 月 12 日～3 月 11 日）

2001.2.12～2.16	2001.2.26～3.4
1.GB 软件：占市场份额 32.5%	1.GB 软件：占市场份额 60.1%
2.PS2 软件：占市场份额 27.3%	2.PS2 软件：占市场份额 24.3%
3.PS 软件：占市场份额 15.2%	3.PS 软件：占市场份额 8.6%
4.N64 软件：占市场份额 10.9%	4.DC 软件：占市场份额 4.8%
5.DC 软件：占市场份额 10.4%	5.N64 软件：占市场份额 1.6%
2001.2.19～2.25	**2001.3.5～3.11**
1.PS2 软件：占市场份额 31.8%	1.GB 软件：占市场份额 69.1%
2.GB 软件：占市场份额 28.3%	2.PS2 软件：占市场份额 17.5%
3.PS 软件：占市场份额 25.6%	3.PS 软件：占市场份额 10.8%
4.DC 软件：占市场份额 7.2%	4.DC 软件：占市场份额 1.2%
5.N64 软件：占市场份额 5.7%	5.N64 软件：占市场份额 0.8%

- PSO：PS ONE，PS 的便携式主机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY 推出的 128 位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA 推出的 32 位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的 64 位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的 8 位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK 推出的 16 位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI 推出的 16 位手掌机，包换 WSC；
- PS PDA：POCKET STATION，SONY 为 PS 推出的 PDA。

注：以上月间销量统计参考自日本"周刊ファミ通"3 月 16 号、3 月 23 号、3 月 30 日号和 4 月 6 日号四期杂志。

■ **电子宠物家族添新丁**：面对世嘉波奇（POCHI）和索尼爱波（AIBO）创造的丰厚利润，KONAMI 也不甘示弱，在 3 月 21 日公布了两款全新的电子宠物。与其它养狗、养鸟，甚至养甲虫的电子宠物不同，KONAMI 推出的宠物明星是男生"DiDi"与女生"TiTi"。也许小动物终究不如人类有趣，养来养去还是养"人"最过瘾！作为专门培养"人"的电子宠物，"DiDi"和"TiTi"除具备人工智能成长、红外线感应，以及声音辨识等功能，还能在互联网上下载各种食物。另外由于性别不同，"DiDi"和"TiTi"的个性也大相径庭——男生调皮好动，女生乖巧文静。相信这种人性化的设定必定会使这两款电子宠物的销路有所保障。



■ **世嘉拓展街机业务**：虽然世嘉在家用游戏市场中一争长短的风范已经不见，但是其称雄街机业的决心却没有丝毫减弱。世嘉最近表示，该公司将在下个财年中开设多家新的大型机游乐场及游乐园，以拓展街机业务。目前，世嘉在全球拥有约六百家大型机游乐场及游乐园。虽然这个数目仅是两年前的一半，但是世嘉仍然是世界上最大的街机经营者，其霸主地位无人能够撼动。在过去的两年里，由于家用机和便携机的流行，导致街机业一蹶不振，世嘉也因此遭到了重大的打击。为此，世嘉一面关闭部分经营状况不佳的游乐场所，集中客源，一面不断改善服务内容、缩减人事支出，以求尽快地扭转街机业的颓势。在经过这两年的整顿之后，世嘉的街机业务终于开始反弹。

■ **Z.O.E. 登陆北美**：由小岛秀夫监制的"Z.O.E."（Zone of the Enders）于近日在北美正式发售，其中包含预计在今秋推出的"合金装备 2"的试玩版。售价 49.99 美元。

■ **SCE 公布新型 PS2**：对于新型号的 PS2 业界一直有传闻将要于六月前推出，而就在人们还在纷纷议论的时候，SCEI 突然宣布了最新型 PS2 的存在，并一举公开了硬件规格以及发售日。这次推出新型 PS2 的型号为"SCPH－30000"，在规格设置上预留了硬盘的安装空间，外观上并没有任何变化，只是在内部底板上与美版 PS2 相同。30000 型 PS2 在硬件扩展能力比以往的老型号有了极大的提高，做工也更为细致。不过，由于 SCEI 已经宣布新型 PS2 采取开发价格，也就是说售价将由零售商自行调空，而且在发售时也不含记录卡或遥控器。因此这种新款的售价将比 18000 型 PS2 有所降低。

■ **WSC 公布全球卫星定位系统**：在本届东京游戏展上，BANDAI 对外展示了 WSC 全救卫星定位系统（GPS）和与之对应的软件。该系统的主要功能是通过卫星讯号来对使用者所在的地点进行定位，而且还可以提供当地的行车路线、天气等更多的信息。使用者只需用 SMART MEDIA 或 MEMORY STICK 等记录卡将所需地图等信息进行输入，就可以享受到 GPS 所提供的便利。该系统将于今夏发售，预定价格为 15000 日元。

■ **史克威尔透露"FF10"最新情报**："FF10"的开发小组透漏，目前"FF10"的开发完成度已经达到 80%，游戏以亚洲风格为主，所要表达出的主题是"独立"，各种文化都将溶入到游戏中。而且开发组表示游戏在剧情方面将会有很多催人泪下的情节，看来玩"FF10"时手边是一定要预备一块手帕！

■ **CAPCOM VS.SNK 最新情报**：根据日本大阪的街机中心的经营者透露，"CAPCOM VS.SNK"的续作中将加入霸王丸和娜可露露等"侍魂"系列的角色。但是"侍魂"系列的系统与其它格斗游戏相差甚远，因此如何协调其中的关系也就成了玩家最关心的问题。

■ **SNK 再度开发街机游戏**：尽管 SNK 在被收购后的一段时间里没有什值得人们关注的消息，不过在日前在日本举行的街机游戏展会中，SNK 宣布将推出最新的街机游戏，并发表

■2001 年 5 月 PS 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
SD 高达 G 世纪－I.F	SD ガンダム GGENERATION－I.F	PS	BANDAI	2 日
世界运动场 5	ワールドスタジアム 5	PS	NAMCO	10 日
纹章沙加	エムブレムサーガ	PS	ENTERBRAIN	24 日
跳跃猎人莎拉	バウンティハンターサラホーリーマウンテンの帝王	PS	CAPCOM	24 日
梦幻力量	ファンタスティックフォーチュン	PS	CYBER	24 日
SUPERLIFE 1500 系列填字游戏 3	SuperLite 1500 シリーズクロスワード 3	PS	SUCCESS	24 日
SUPERLIFE 1500 系列填字游戏 4	SuperLite 1500 シリーズ数独 5	PS	SUCCESS	24 日
SUPERLIFE 1500 系列数独 5	SuperLite 1500 シリーズナンクロ 4	PS	SUCCESS	24 日
SUPERLIFE 1500 系列魔记行	SuperLite 1500 シリーズ魔纪行	PS	SUCCESS	24 日
烧肉奉行	烧肉奉行	PS	MEDIA ENTERTAINMENT	24 日
开始指轮大冒险	スタートリングアドベンチャーズ	PS	CAPCOM	24 日
借您的脸一用	おてなみ拜见	PS	SUCCESS	31 日
接待麻雀	サラリーマンチャンプたたかうサラリーマン	PS	SUCCESS	31 日
SUPERLIFE GOLD 系列大家冒险	SuperLite GOLD シリーズみんなの麻雀	PS	SUCCESS	31 日
SUPERLIFE 1500 系列 THE 滑雪	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.62 THE スキー	PS	D3	31 日
SUPERLIFE 1500 系列卡吉地克 2	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.63 THE ガンシューティング 2	PS	D3	31 日
多瓦姆雷塔 5	トウームレイダー5:クロニクル	PS	CAPCOM	31 日
爱米利亚	エミーリア	PS	KID	下旬
夜想曲 2	夜想曲 2	PS	BIGETA	下旬
实战柏青哥必胜法 DISC UP	实战パチスロ必胜法！DISC UP	PS	SAMMY	5 月
女子雀士挑战 BPV	女流雀士に挑战 BPV	PS	CULTURE BRAIN	5 月
天使人偶	ANGEL DOLL	PS	讲谈社	5 月
金融道青木雄二之世间胸算用	ナニワ金融道～青木雄二の世间胸算用	PS	讲谈社	5 月
柏青哥完全攻略	パチスロ完全攻略～高砂スーパープロジェクト～	PS	GSCOM	5 月
私立凤凰学院 3 纯真组	私立凤凰学园 3 年纯真组	PS	J WING	5 月
携带编辑	携带编集	PS	SCE	5 月
EVE	EVE The Fatal Attraction	PS	GAMEBLIJI	5 月
柏青哥帝王	パチスロ帝王メーカー推奨マニュアル 4エキゾースト大江户樱吹雪	PS	MEDIA ENTERTAINMENT	5 月

注：以上发售表的统计时间为 3 月 10 日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

了两款最新的动作游戏。

■ **PS2版"疯狂出租车"推迟发售**：经世嘉授权由Acclaim负责移植的PS2版"疯狂出租车"受到了广大玩家的期待，日前Acclaim非常抱歉的表示将原定的发售日推迟到5月。同时Acclaim也对移植后游戏的改变进行了说明，游戏将以完全移植DC版为主，并将充分利用PS2的机能对原作进行强化，而DC版的各种模式也将一个不落的完全移植。

■ **CAPCOM公布"钟楼3"**：恐怖游戏经典"钟楼"的最新作将登场于PS2。新作由CAPCOM负责制作并发行，游戏聘请了日本著名导演深作欣二担任总监督，并有超过200人的游戏开发阵容。作为当今AVG游戏扛鼎厂商的CAPCOM充满自信的表现将重塑"钟楼"系列的辉煌。

■ **"幻想水浒传3"登陆PS2**：在本届东京游戏展上，KONAMI除了向外界展示GBA版的"幻想水浒传·卡片传说"外，还利用大屏幕播放了近30秒的"幻想水浒传3"的预告片。目前预定该作将于今年年底发售PS2版，至于其它版本KONAMI还没有公布。

■ **"化解危机2"宣布移植计划**：刚刚在PS上推出了"危机"系列最新作的NAMCO日前宣布，将在PS2上移植"化解危机2"。一直以来因为机能问题而迟迟没有宣布移植计划的"化解危机2"是街机上的热门射击作品，这次的移植版将对应PS2的GunCon光线枪，游戏的具体内容将在今年E3展公开。

■ **本届游戏展参观人数创新低**：本届东京游戏展已在4月1日落幕，根据主办单位CESA的统计，本届大展的与会人数为11万8080人，比去年年底的TGS2000游戏展的13万7400人有了明显下降，创出了历史新低。

本期"新闻眼"得到了风林和莱因的大力协助，特此致谢！

■2001年5月PS2新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
花、太阳和雨	花と太阳と雨と	PS2	BIGETA	2日
F1赛车锦标赛	F1 Racing Championship	PS2	UBI SOFT	2日
东京BUS案内	东京バス案内(ガイド)今日からキミも连运手	PS2	SUCCESS	10日
摄影2大国日本	激写ボーイ2特ダネ大国ニッポン	PS2	ARTDINK	17日
PHASE PARADOX	PHASE PARADOX	PS2	SCE	24日
SIMPLE2000系列 麻雀与将棋	SIMPLE2000シリーズVol.1 THEテーブルゲーム~麻雀·国墓·将棋·カード·花札·リバーシ五目ならべ~	PS2	D3	31日
2001甲子园	マジカルスポーツ2001甲子园	PS2	魔法	下旬
GO GO高尔夫	コンフル GOLF	PS2	ARTDINK	5月
安德尼西亚	エントドネシア	PS2	ENIX	5月
THE MECHSMTH RUN = DIM	THE MECHSMITH RUN = DIM	PS2	ARC	5月

■2001年5月DC新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
练习OX	デスクルムゾンOX	DC	IGLUSOFT	10日
SEGA EXSTRME SPORTS	SEGA EXTREME SPORTS	DC	SEGA	17日
梦幻之星 网络版Ver.2	ファンタシースターオンテインVer.2	DC	SEGA	17日
漫画派对	こみつくパーティー	DC	AQUAPLUS	24日
漫画派对限定版	こみつくパーティー限定版	DC	AQUAPLUS	24日
跳跃猎人莎拉	バウンテイハンターサラホーリーマウンテンの帝王	DC	CAPCOM	24日
疯狂TAXI 2	CRAZY TAXI 2	DC	SEGA	31日
逝去的罪恶·新	エクソダスギルティーネオス	DC	ABEL	31日
欢迎来到便利店2.5	Pia キャロットへようこそ!!2.5	DC	NEC	31日
万岁 免许皆传	彻万 免许皆云 廉价版	DC	加贺	31日
玛丽与艾利的工作室	マリーとエリーのアトリエ	DC	CLKIS	31日
月光小姐	ミス·ムーンライト	DC	加贺	下旬

■2001年5月GB、GBA及WS新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
DT LORDS OF GENOMES	DT Lords of Genomes	GB	不明	25日
快打旋风(暂定名)	ファイナルファイト(暂定名)	GBA	CAPCOM	25日
迷你游戏	テジキャラットでじこミュニケーション	GBA	MEDIA	25日
黄金的太阳	黄金の太阳	GBA	NINTENDO	5月
GB大战争	グームボーイウォーズ FOR GAMEBOY ADVANCE(暂定名)	GBA	NINTENDO	5月
最终幻想II	ファイナルファンタジーII	WS	SQUARE	3日
落雀	落雀 for WonderSwanColor	WS	BANDAI	下旬

注：以上发售表的统计时间为3月10日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

“美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)							
序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	49269	21	20	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC)	5736
2	2	生化危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	38053	22	21	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	5597
3	3	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	26610	23	22	合金弹头 X (ARC、SNK、STG)	5463
4	4	世界足球·实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	23549	24	26	大航海时代 4 (PS、KOEI、SLG)	4851
5	5	99 格斗之王·千年之战 (ARC、SNK、FTG)	19196	25	24	圣剑传说·玛娜传奇 (PS、SQUARE、A·RPG)	4733
6	6	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	16687	26	25	97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	4725
7	8	口袋妖怪·金银 (GB、NINTENDO、RPG)	14922	27	26	R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC)	4645
8	7	97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	13659	28	30	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	4588
9	10	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	13303	29	31	莎木一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	4447
10	9	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	12656	30	28	仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG)	3897
11	11	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	10779	31	29	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	3697
12	12	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	10211	32	32	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	3345
13	14	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	9610	33	33	98 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	3203
14	13	合金弹头 2 (ARC、SNK、STG)	8634	34	34	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	3127
15	15	'99 格斗之王·千年之战 (PS、SNK、FTG)	7548	35	35	彩之爱歌 (PS、KONAMI、SLG)	2930
16	16	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	7160	36	38	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	2893
17	17	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	6636	37	40	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	2832
18	18	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	6209	38	新	实况胜利十一人 2000 (PS、KONAMI、SPG)	2760
19	22	超级机器人大战 α (PS、BANPRESTO、SLG)	6166	39	36	97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	2744
20	19	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	6081	40	37	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	2615

填写选票的注意事项:A．不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B．依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”;C．一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。



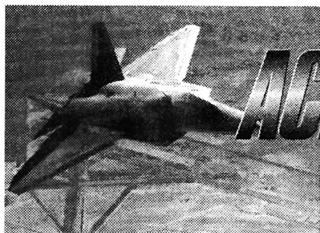
●看看排行榜上各游戏的走势,“合金X”异军突起替下了“北欧”,令人有点意外,毕竟后者无论在各方面均堪称佳作。“射雕”从上一期的第五落至第九,这早在本榜主(哈哈,好爽的称号)的意料之中,虽然是中文,但是一部游戏最终还是要拿实力说话的……“永恒传说”终于跻身前五,应该说凭本作的出色表现还可以有更好的成绩的。不仅是在我国,就日本而言,“永恒”也是名列前茅!由于目前 PS 重量级游戏的推出已经濒临冰点,今后只能看“机战外传”与“沙加徽章”的表现了!

●在日本的新作期待榜方面,由于人气大作“樱 3”的发售,排行榜的前十名有了新游戏亮相。最瞩目的当然就是“VF4”的 PS2 版了。虽然街机版尚未露面,不过还引得万千关注。据我猜测,具体的推出日期可能会在明年了……

●唉,感叹业界的“萧条”……看看本期日本销量榜又是 GB 独占鳌头,销量完全将其他机种的游戏甩在了后面。PS2 唯一人气较高的“鬼武者”总销量已经逼近 80 万。近来有消息指出其销量已过百万,其实那是指游戏的出货量而已。从目前看,本作在日本将很难上到百万了,不过待欧美版相继发售后,相信全球总销量达到 200 万是没有问题的!

●本期日本街机榜也是没有太多变化,世嘉的几款著名游戏仍旧雷打不动,尤其是“VF3tb”与“VR 射手 2”根本就没有游戏能够撼动其霸主地位。这说明什么呢……另外“罪恶工具 X”的人气超乎想象呀……

——风林

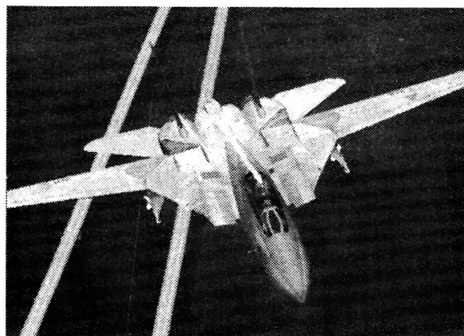


ACE COMBAT 4 王牌空战 4

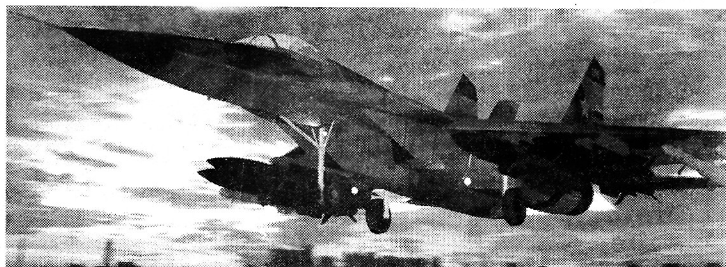
责编/WP

PS2	厂商:NAMCO	类型:SLG
	发售日:2001 夏	

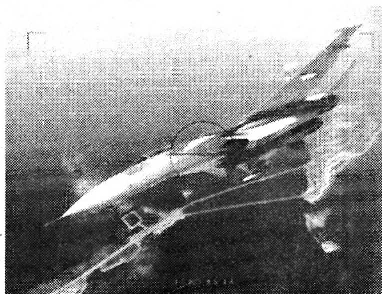
各式各样的"空中骄子"全都真实的再现
精美的游戏画面描绘出钢铁之翼的雄风



已经成为"明星"级的战斗机，在历次地区冲突中上镜率极高，与 **F-18** 一起已经成为美国空军战斗机的形象代言人了。其不仅外观漂亮，而且在性能方面也是当今世界主流战机中的佼佼者。

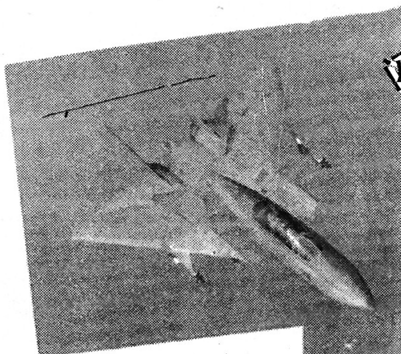


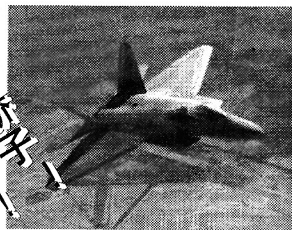
被誉为"空中坦克"的俄罗斯空军主力战机 **S-35**。其性能在某些方面甚至超出了另一个航空超级大国——美国的同级别战机，在火力配备方面也是世界顶尖的，其火力的强大程度光从飞机的外挂即可明了。

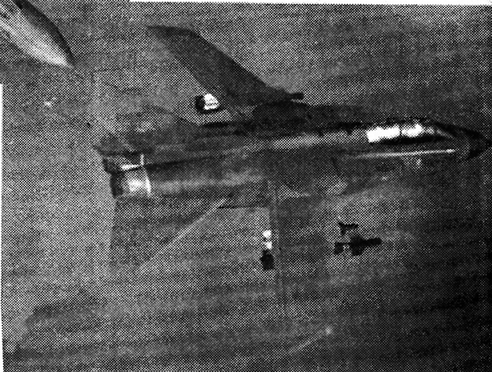


俄罗斯的王牌战斗机——**S-37**！号称是当今世界上最先进的超级战斗机，其卓越的性能已经成为各国新型战机的追逐目标。随着各国新型战机的相继推出，相信它再也不会在蓝天中寂寞的翱翔了！

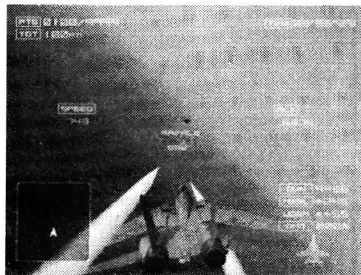
空中骄子闪亮登场！



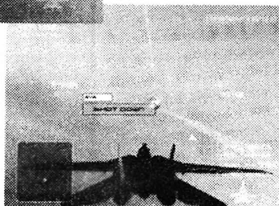




这三种战机均为游戏初期所能使用的，从性能上看它们分别偏重于空中格斗、对地攻击和完成一些高难任务。



战斗方面主要以导弹的攻击为主。和以前一样，当目标被锁定后就可发射导弹去攻击敌人。



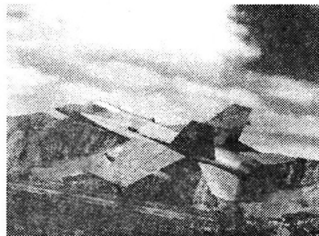
另外，当和敌人的飞机相距很近的时候就会出现机炮的瞄准镜，这时就可以用机炮对敌机进行攻击，感觉很爽！

在今次的游戏中加入了很多新的要素，比如战机的载弹量和储油量更接近于真实，战机在弹药或者油料耗尽后必须返回基地去补充。因此在游戏时就要求玩家充分考虑到这些，以免造成弹药耗尽或者油料不足而处于被动。此外，由于敌人的 **AI** 被大幅度的加强了，所以在返回基地的时候也许会遭到敌人的猛烈攻击，从而使得游戏的真实性和难度有了很大的提高。









空中力量 II

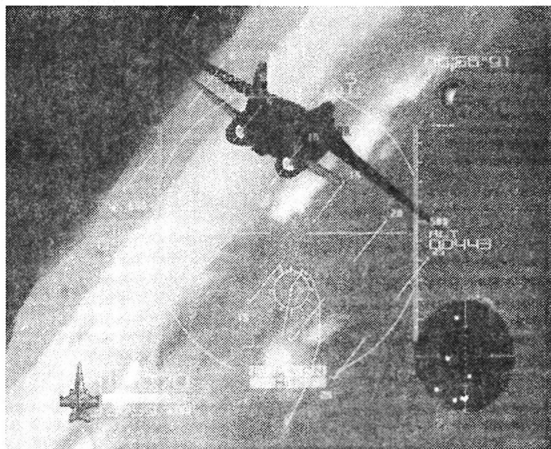
XB	厂商:KONAMI	类型:STG
	发售日:未定	

责编/黄金莱因

将最真实的空战展现在你面前！！

KONAMI 加入 **XBOX** 后的第一作已经发表！这款游戏就是向飞行模拟游戏挑战的究极空战游戏——空中力量 **II**。

从公布的画面可以看出本作借助 **XBOX** 的强大机能将游戏画面作的非常漂亮。可以感觉到空气流动的天空，是最点睛之笔。至于战斗机的刻画自然也是没有话说了。从机舱中的透过的机师头盔反光就可以看出 **XBOX** 的基本性能了。绝对要比 **6600** 万多边型多一些。



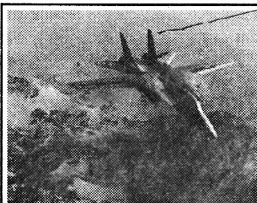
前作是这样的……

99 年 **DC** 版的空中力量赢得了很大的好评。游戏中的剧情安排与画面表现都相当完美。在当时掀起了极大的话题。



登场战斗机与现实中一样

本作与前作相同，游戏方式依然是通过接受任务→进行战斗→完成任务→得到资金→购买机体→接受任务……这种顺序进行的。当然由于硬体的进步，所以游戏在登场机体与系统方面都作了很大的变化。尤其是在可选用的机体方面，**KONAMI** 公司宣布本作中将出现尚未作为主战机种的最新机体。看来喜欢航空知识的玩家还可以从这个游戏中得到许多平时知之甚少的新机型情报了。

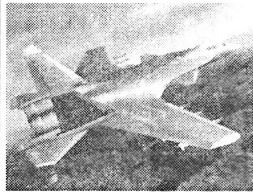


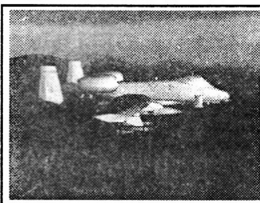
F－14

美国空母舰队搭载的防空主力战斗机。作为可变翼战斗机，曾经是世界最强战机。不过，很遗憾的是现在已经开始退役了。

F/A－18

作为轻量级舰上攻击机，拥有战斗和轰炸能力。是一种用途非常广泛的战斗机。作为 21 世纪美国海军主力是相当强力的。





A－10

作为地上攻击机，拥有非常惊人的防御力。在海湾战争期间 A－10 曾经发挥的极大作用，是攻击地面目标的首选。

游戏加入大量新系统



←非常迫力的基地内部战斗，在本作中会被大幅度强化，所以喜欢刺激的玩家就赶快期待 XBOX 的降临。



→像如此近距离的追尾，在 DC 版上可是非常罕见的，在本作中玩家可以在近距离灵活运用机炮攻击对方。

前作的系统已经非常完善，所以本作中主要加入了一些补充系统来完善整个游戏。主要是在游戏中加入了空中加油系统。相信玩过 DC 版的玩家都知道，这个游戏的油料限制是非常苛刻的，许多攻击地面要塞的任务，往往都是由于攻击目标过于分散，以致把宝贵的燃料都浪费在移动中了。此次的空中加油系统可使游戏更加真实，但是能否成功的与加油机实行空中加油可是非常考验驾驶技术的喔！另外在攻击方式上强化了格林机关炮的作用。在前作中机关炮几乎就是摆设，毫无用处，不过本作中将机关炮的威力进行了大幅度强化。不过弹药也从前作的无限改造为 3000 发左右，所以导弹与机关炮要灵活运用才能在复杂的空中格斗中取胜！

三国战记 2

街机	厂商：IGS	类型：ACT
	发售日：2001 年春	

3 年前，结合了横版过关与 2D 格斗要素的“三国战记・风云再起”，曾在街机厅中席卷了一阵风潮。如今，IGS 再度推出续作！游戏结合了幻想与史实，名场名完整重现，还有许多的分歧路线与多重结局等您发掘，而且大幅增加了不同特色的武器、防具以及道具，让玩家在战场上对付敌军更加得心应手。 WWW.IGS.COM.TW



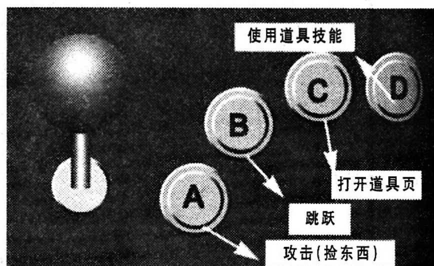


责编 XTT

士气值系统

被敌人攻击或是砍杀敌人，怒气值就会慢慢地上升。气满之后，在一定的时间之内使用武将特殊技巧，其威力就会大增。

本期先行刊登部分内容，其他重要情报下次送出



基本操作法

按键	操作
A＋B	危险回避（扣血技）
B＋C	丢下道具
↓B	蹲下
→B	突行技
→C	防御、加 A 键可攻击
→→	向前跑步

换将系统介绍

按键	操作
A	攻击
D	进场/退场
↓↘→A	必杀技 1
↓↑A	必杀技 2
↓↘→B	特殊攻击 1
↓↑B	特殊攻击 2
→→A	冲刺攻击

●换将——即是在剧情中达到某种程度的条件，就可使用该关的头目做为暂时性的支援辅助攻击，5 位主角的达成条件各不相同，善于使用本系统可为玩家在战场中带来相当大的帮助。

“三国战纪 2”中的换将系统不再只是能对抗魔王的道具，而是变成主角的亲密战友。除了可以使用其原本的必杀技之外，还保留了换将原本的角色特性，而且也不是“风云再起”中被打了就跑的换将，他们到时间结束为止之前将会持续不断的勇敢奋战。下次电软会详细介绍“三国战纪 2”里 11 位换将的出现条件与性能分析，每一位的能力各有不同，如何善加利用达到最最好效果，就靠玩家的技巧了。







●赵云——充满爆发力以一挡百的神将——手中的长枪加强了攻击范围，属于远距离攻击型的角色，华丽的攻击招式连段更增强了许多威力，适合技巧高超的玩家使用。

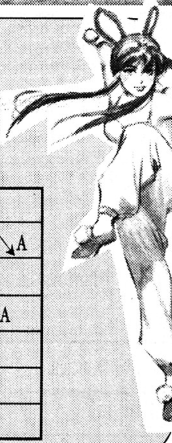
●关羽——各项能力均为上选的忠心武将——能力中上而平均，标准的平衡型，无论是换将使用、超必杀技或策略都十分好用，适合稳重型玩家使用。

●张飞——千军万马也无法阻挡的男子汉——高达五种的超必杀技，充分发挥出张飞独特的魄力，而超必杀招式的连段威力更是强大，适合追求终极力量的玩家使用。

还有马超和黄忠。限于版面，其他内容我们以后再说。

赵云的必杀和超杀技表

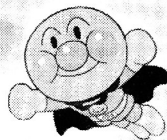
招式	指令
大鹏展翅	↓↑＋A
探爪（空中）	空中↓A 或↘A
穿林脚（探爪中）	探爪中＋A
飞天（可连打）	可连打→＋A
日月双华	↓↘→＋D
猛龙出闸	←→＋D
子龙朱雀	↓↑＋D





←不同的换将，其人招式亦不同。相信这也是本作的魅力之一。





大航海时代Ⅳ
——全角色破关

近来接到很多询问关于《大航海时代Ⅳ》如何过关收集各大洋霸者之证的信件，现在特刊登出全部角色的霸者之证的收集方法，望能对航海迷们有所帮助！



PS	厂商:KOEI	类型:SLG
	发售日:99 .12	

文/王亮　责编/WP

荷特拉姆　霸者之证获取方法大揭密

海域	北海	
过程及条件	北海势力值最大时，在阿姆斯特丹港与莉露相遇并有约定。找到“古ひな”羊皮纸”后，一月份莉露约你在该城见面并赠给。	接受伦敦基尔特店委托，寻找喜欢到处游逛的贵族エリス・ヒエイゲリ，在地中海某港口找到后送交给基尔特店老板，然后进城门搜索。
谜の小物	红色の染料	古びた羊皮纸
霸证地图	ターレスの纸地图	
霸者之证	狩猎神ウルの弓矢	

海域	地中海	
过程及条件	将“ステソドグラスの小花”送给亚历山大港(アレキグソメリァ)酒吧小姐，消灭ハツメ”军后，反复进城门搜索。	地中海酒店中探到“ミロのウイーナス”（维纳斯象）消息，找到后送给伊斯坦布尔港酒吧小姐，进城门发现大岩石，按提示购买硫磺，木材，硝石若干，爆破后取得。
谜の小物	模样入りの布	真钥のラソコ
霸证地图	クしオブロスの布地图	
霸者之证	カソじヤスの冠	

海域	印度洋	
过程及条件	消灭ゥシディソ商会，印度洋势力值最大时，在长泽科德港获得。	接受比海斯德哥尔摩港(ストックホルム)国王委托，讨伐印度洋海盗イスカル・セサール，在印度洋战胜他后缴获。事件发生条件：完成非州霸业之后。
谜の小物	枯れなじハスの叶	クシヤナ离の大血
霸证地图	ソロソの叶地图	
霸者之证	リグーヴュータ	

海域	非洲	
过程及条件	接受圣乔治港委托，讨伐海盗ゾエリァソフエルメル，在地中海击败他后，进城门搜索。	消灭エスピノサ商会后，在苏法拉港（ソファラ）接受委托寻找武器“ウエバルハルリーメ”，在北海探知信息，找到后不装备，回到该港可获得。
谜の小物	谜の石版上部	谜の石版下部
霸证地图	ベリアソドロスの石地图	
霸者之证	アクスム王の金印	

为了保持这个游戏的游戏性，在这里就不把各个霸者之证的具体位置登出了。但只要玩家对各个地区的地图仔细观察就可以找到和霸者地图上所标的地形一样的地方了(可不是偷懒啊)！

大航海時代Ⅳ
PORTO ESTADO
ポルトエシュタード

海域	东南亚	
过程及条件	消灭クーソ军队，东南亚势力值最大时，寄港缴获。	接受马六甲港基尔特店委托。海上消灭怪鱼后，进城门搜索。
谜の小物	乳液の入つた壶	古代王国の货币
霸证地图	ビアスの货币地图	
霸者之证	クデイリの永久なる护符	

海域	东亚	
过程及条件	消灭倭冠クルツム家势力，寄港核州获得。	将"细雷のヒーブ"赠与大坂酒吧小姐，进城门长老委托寻找"フビライの大剑"。寻到后不装备与长老见面，获知信息前往北边补给港寻到。 大剑获取方法：拥有非州霸者之证，要泉州广场发生事件后，向酒吧小姐打听经纬度，在中国东北寻得。
谜の小物	竹细ユの组立绘图	唐代の竹细ユ
霸证地图	ケイロソの竹地图	
霸者之证	始皇帝の长信宫灯	

海域	新大陆	
过程及条件	消灭エスカソテ军后，新大陆势力值最高时，寄港缴获。	接受哈瓦那基尔将店委托，消灭海盗ウイリァム・クライフ，先与"海贼私掠舰队"多次交手后，最后与海盗决战，胜利后返回基尔特店，进城门搜索。
谜の小物	太阳纹の鞘	仪式用の小刀
霸证地图	ビッタコスの刃地图	
霸者之证	水晶のどくう	

今日又收到许多玩家寄来的关于《大航海时代4》的研究和秘技，字里行间无不表露出大家对这款游戏的喜爱和为其所付出的汗水；再加上《决战2》在业界受到一致的好评，打分也进入了黄金殿堂，让一向对光荣大加"诋毁"的风林也哑口无言了！



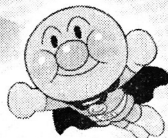
新建港口

港口名称：アプハーズ

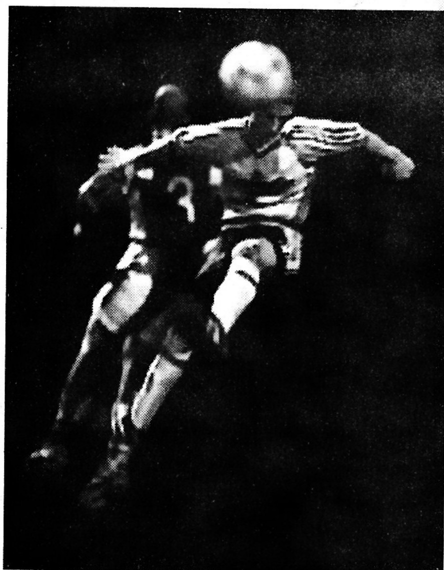
荷特拉姆在非州消灭贩奴船解救少女蒂勒，最后在地中海消灭土耳其军队后再次与蒂勒相见，知道了伊斯坦布尔东边黑海之滨的港口原来是蒂勒的故乡。为了她的家乡不再被外来强盗骚扰，荷特拉姆向新港口提供火炮等武器。并大量投资。

——未完待续——





实况足球胜利十一人 2000
——中国队作战心得及明星球员



文/朱文浩
责编/WP

PS 厂商:KONAMI 类型:SPG
发售日:2000.8

> 终于有机会来评论 WP 最喜欢的 WE 了(说起来好绕口),这次登出玩家朱文浩对 WE2000 的一些心得体会。希望能对广大实况足球爱好者有些启发!

玩实况足球的朋友选用中国队的虽然不多,但也不是少数,毕竟我们都是中国人。选用自己的国家队与欧美队交战取得胜利的话,那种胜利的喜悦是无法与选用其他强队所比拟的,能够让中国队捧起世界杯,这是全体球迷的梦想,当然也包括玩实况的朋友。但在《WE》系列里,中国队实在太"逊"了,可以说是众多国家队里数值最低的一支。要想用中国队在交战中取胜,无论是对电脑(**HARD** 难度)还是对人(菜鸟除外)都有难度,笔者在选用中国队进行近百场对战后,发现中国队也并不是一无是处,也有一些闪光点。对中国队的主要打法也有了一定的研究,特写出来与众玩友切磋。

中国队主力阵容排阵(4-4-2A)

门将:江津

由于身高的缘故(**1.96m**)使江津在扑远射及接高空球都有过人之处,但是也因为人太高了,使他在扑地滚球及角度刁钻的任意球时,反应有些迟钝。但总的说江津还是比较令人放心的。

中后卫:范志毅 毛毅军

中国的后卫线高度是亚洲较高的,范、毛二人又有 **17** 的防守意识,是中国队的后防核心。毛毅军 **186cm** 的身高对付高空球,范志毅可以负责防守卡位,他的抗冲撞能力防守一般的前锋还可以(超强壮的如马辛加,比埃尔霍夫除外),此外两个人的协防意识也不错。

过后卫:孙继海 魏群

孙继海是中国队后卫里最出众的一个,可以打中、边后卫两个位置;头球意识、防守均有 **17**,属于中国队后防线上的闪光点,让他镇守中国队的左路大可放心,右边可放魏群,因为他的速度有 **17**,可以参与助攻,也有一定的回防能力,在 **4** 后卫战斗中,孙、魏两人的助攻也是进攻手段之一。

后腰:李明

电脑默认的后腰位置是李铁,仔细比较一下,觉得李明更适合打这个位置。因为从数值上看,李明的防守有 **16**,攻击力略显不足,只有 **15**(不过,大部分国家队伍中的后腰防守都只有 **16**),而最主要的,就是李明是队内仅有的体能 **18** 的球员之一,适合后腰满场飞奔的需要,而且,在比赛中,中国队的后腰大部分时间参与防守,很少有机会参与进攻,这就更要求体力充沛的球员来穿插跑动,巩固防线,尽量将球堵截在中场,减少对后防的危险。

边前卫:姚夏 马明宇

右边放姚夏,有速度(**18**、**17**)善于突破,亚洲球队中数一数二的速度型前卫,无愧于"猎豹"的称号;由于马明宇是队内唯一一名使左脚的球员,所以派他打左前卫,马明宇也有一定的速度,而且他的盘球较好,有一定的晃人能力,只是他的射门实在让人不敢……(现实中的马明宇远射能力还可以,但游戏中却只有 **14**、**15** 的射门,唉!)

前腰:彭伟国

队内绝对的中场核心,彭伟国可以包办中国队内所有的定位球,直接任意球破门是他的一项绝技。但是他个太矮了(**168cm**),不利于抢头球,而且身体也单薄了点,与对方后卫一撞就易摔倒。

前锋:黎兵、高峰(杨晨、郝海东)

亚洲球队少有的速度前锋——"快马"高峰,以他的速度(**18**、**17**),甩开普通的后卫是不在话下的,射门也有 **17** 的精准度,是中国队锋线上的闪光点。另一名高大中峰黎兵拥有极好的头球技术(**18**、**18**)这种数值在强队里也很少有,善于打配合及"**one-two**"的熟练度较高的人可选用杨、郝二人所组成的锋线,两人的攻击意识均有 **18**。总的来说,锋线上我推崇的是'一高一快"。

中国队替补球员阵容

谢峰：34岁的老将，速度快，可以当边后卫使用。

张恩华：电脑默认的中国队队长，因为防守数值没有17，所以只能沦为中后卫的替补了。

吴承瑛：数值一般，没特点，可作为边后卫使用。

李铁：后腰的第二人选，启动速度比李明快，他们俩谁上就视状态而定吧。

孙建军：中国队唯一一位数值全白的选手，但很平均，基本是16，马马虎虎能当一名中场球员。

申思：一名介于锋线和中场之间的球员，既有前锋的攻击力，又有一定的组织能力。

李金羽：与申思相似，由于他的传球数值有17，也适合打前腰位置，必要时刻还可推上锋线，他的攻击能力也不差。

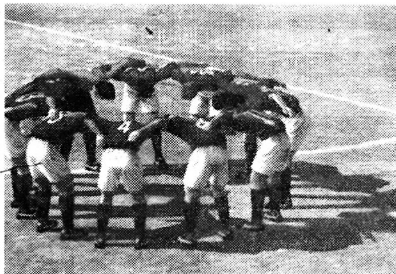
宿茂臻：亚洲杯上中国队内的主力前锋，在《WE》系列居然作得如此之差，头球比不上黎兵，射门不及郝海东，攻击意识没有杨晨好，亏得他还有186cm的身高，经得起冲撞，唉！鸡肋也！

区楚良：中国队的老门将了，人虽不高，但比江津更灵活些，在状态极好时，也会有“神手”班克斯之类的精彩扑救。但他有一个弱点，就是扑球易脱手。

中国队队员中文名单：

1号：区楚良	12号：宿茂臻
2号：谢峰	13号：杨晨
3号：张恩华	14号：毛毅军
4号：吴承瑛	15号：申思
5号：范志毅	16号：孙建军
6号：李明	17号：李金羽
7号：姚夏	18号：高峰
8号：李铁	19号：魏群
9号：马明宇	20号：彭伟国
10号：郝海东	21号：孙继海
11号：黎兵	22号：江津

望此文能给喜爱中国队的实况迷们有所帮助。



WP致广大《实况》迷：

应广大《实况》迷们的要求，从这期开始刊登关于玩友们对某一队的心得体会和该队球员的中、英文名字，希望广大玩友能踊跃的来稿。

实况胜利十一人2000

文/Angelos　责编/WP

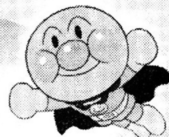
《WE 2000》是一款近乎完美的足球游戏，与上一代《WE4》相比，在系统上也有一些变化，玩惯了《WE4》的玩家刚开始玩《WE 2000》时，可能会有一些不适合，但不久就会上手，若玩过《WE J 2000》的玩家就另当别论了，因为《WE 2000》与《WE J 2000》的操纵系统完全一样，可以说《WE 2000》是《WE J 2000》的世界版。

《WE 2000》中有一些新的东西。首先一个，加入了受伤的系统，球员再也没有了金刚不坏之身（我也不会带球在菜鸟面前绕了，把他弄急了，给你一“黑”脚，你就只有下去玩），在受伤中，也有两种程度：受伤后仍在场上，所有的数值虽不变，但其体现出的能力都会下降；另一种，受伤后直接下场，就马上把他换下（用完3个换人名额的除外），除了保持了《WE4》中的扣球（“□”+“×”），加入了取消射门（“□”+“△”），另外，在ML中增加了8支球队：利兹联、西汉姆联、瓦伦西亚、佛罗伦萨、罗马、勒沃库森、河床和达伽马，它还能继承《WE4》中的人名记录。以下本人就谈一点自己的心得（故做严肃状）：

一、ONE TWO，在比赛中如掌握好使用的时机，进球应该不成问题，若对方防守人员很多，低平球很难传进去时，可用“L1”+“○”来一个空中的ONE TWO。另外，在大禁区两侧获得边线球时，用“X”键丢给队友，然后再来一个ONE TWO，一下就能突破防线，十分适用，可以下底传中，若接球队员速度快，可在接球后直插禁区射门得分。下面，在谈一谈防守ONE TWO的技巧，要想防住，首先一点你要能看得出对方是否用了，其实方法很简单，若是ONE TWO，那么传这个球的队员会继续向前跑，而做“墙”的这名队员会站在原地不动。在正确的判断了后，下一步就应该想办法来防守了。若在那名做“墙”的队员身边有一名本方队员，马上换到那名球员，并抢在它触球前把球给断了。若其身边无球员，那么防守的要求就高了，这就要求你能正确的判断出球的路线，然后在中途把球给断了。还有一种方法就是跟接球的队员跑，贴身防守，让其人不能从容的射门。倘若在比分领先时，还可运用杀伤战术，破坏对手的进攻。

二、定位球：①中、后场的任意球，就大脚开到前场，其中也有一些技巧。若发现前场的球员位置很好且无人防守，可先对准他，然后按住方向键的上不放，用“○”键把球罚出去，这种球比起一般地用“○”键开的球速度更快，且落点也很容易控制，是一种下坠球；也可用下，罚出地面球。②罚角球时，本人认为在左侧时用左脚队员去罚；在右侧用右脚（以面对球门为基准），这样罚出的球有一个向外的旋转（下转24页）





游戏研究所





由于最近研究所的版面过于紧张。所以,机战最后的补完计划延期到本期登出。望广大读者见谅。

PS 厂商:BANPRESTO 类型:S・RPG
发售日:2000年5月25日

责编/莱因总帅

熟练度增加条件

FINAL ROUND

各话标题	总话数	达成条件及结果
心に念じる见えない刃	超级第 **29** 话	将恋人击落 **-1**、将イルム击落 **-1**
黑い超斗士	真实第 **29** 话	将恋人击落 **-1**、将イルム击落 **-1**
精灵凭依(选择用力量攻击)	共同第 **30** 话	**4** 回合击败イスラフェル **+1**、**3** 回合 **+3**
瞬间心重ねて(选 **EVA** 攻击)	共同第 **30** 话	同一回合内击倒イスラフェル **+2**
奇迹の价值は(选 **EVA** 受止)	共同第 **31** 话	选择マクロスを护卫 **+1**
スペース・フォールド	共同第 **32** 话	击落天顶星人战舰(**HP65000**) **+1**
アームド・アタック	共同第 **33** 话	选 **5** 分钟后トランスフォーメーション **+1** 击落ブリタイ **+3**
天敌と遭遇	共同第 **34** 话	应 战しない **+1**
イングラムの真意	共同第 **35** 话	将イングラム击落 **+2**
ミスマクロス	共同第 **36** 话	选择 呼び出しに答する **+1**
木星からの逃亡者	共同第 **37** 话	战斗时选この宇域から撤退する +1 选ヴァルシォネRを助ける后4回合全灭敌人 +1 リュウセイ与レビ战斗两次 +1
フアーストコンタクト	共同第 **39** 话	击落カムジン **+1**
ムービー・トラップ(选击落陨石)	共同第 **31** 话	选择マクロスを护卫 **+1**
カウント・ダウン	共同第 **32** 话	击落天顶星战舰(**HP60000**) **+1**
トランス・フォーメーション	共同第 **33** 话	选 **5** 分钟后トランスフォーメーション **+1** 击落ブリタイ **+3**
隐された杀意	共同第 **34** 话	击落イングラム **+1**
サタン・ファイト	共同第 **35** 话	战斗时选择マクロス舰内へ行く **+1** 三回合内全灭敌军 **+1**
ジュピトリアン	共同第 **37** 话	与カテジナ战斗时选カテジナ击たない **+1**
帝国の女王	共同第 **38** 话	リュウセイ与レビ进行两次战斗 **+1** カトル说得トロワ **+1** デュオ说得ヒロイ **+1**

各话标题	总话数	达成条件及结果
ビッグ・エスケープ	共同第40话	让マックス击落ミリア+1
バイバイ・マルス	共同第41话	战斗前选未沙を基地へかせない+1 战斗中击落カムシズ+1
アクシズからの使者 (リーンホースJr路线)	共同第42话	击落シロツコ+1 ハマーン战斗を续ける-5
プルとアクシズと	共同第43话	潜入部队全部进入アクシズ前,敌全灭+1
リイナの血	共同第44话	让クリス说得バニイ+1　敌人全灭-5 不全灭敌人17回合内脱出+2　18回合内脱出+1
漆の天使来たりて	共同第45话	旗舰ラ・カイラム在6回合内到达右方脱出+2 旗舰ラ・カイラム在7回合内到达右方脱出+1
ジユピタ-・ゴスト- (グラン・ガラン路线)	共同第42话	击坠クロノクル+1
宇宙にく妖花	共同第43话	开始前选择シ-プック达を先行させる+1
ゼロと呼ばれたガンダム	共同第44话	让主角说得カトル+1
强袭、阻止限界点	共同第45话	将ガト-的ノイン・ジ-ル HP 降到1/2+1
父よ、地球は近い (ゴラオン路线)	共同第42话	击坠ハイネル+1 击坠ジヤンギル+1
静止したの中で	共同第43话	2回合内击坠マトリエル+2 3回合内击坠マトリエル+1让ショウ说得トッド+1
红い发の女	共同第44话	选择"テイタ-ンズに基地を明け渡す"+1
谁がために钟は踊る	共同第48话	5回合内敌全灭+1
进路に光明、退路に望	共同第49话	イサム将所有メギロド一回合内全灭+2 两回合全灭+1イサム将ガルド击坠+1
ヴァリアブル・フォメション	共同第50话	击坠イングラム(其HP低于80%会逃走)+3 击坠ドレイク(其HP低于50%会逃走)+1
ダカ-ルの日 (ラ・カイラム路线)	共同第51话	选择シヤアとして答える+1
ソロモン攻略	共同第53话	开始前选マクロスで突する+1 マクロス进入ソロモン过关+1三回合击落12架ドム+1
女たちの战场	共同第54话	选择ジュピトリアンの部队を追う+1 击落レビ+1
ガラスの王国 (グラン・ガラン路线)	共同第51话	让ミリアルド击落ヒイロ+1
王国崩坏	共同第52话	选择基地を放弃し、脱出する+1之后,グラン・ガラン4回合内脱出+2　5回合内脱出+1
クロス・ファイト (グラン・ガラン路线)	共同第53话	击落ビショット+1　ミデア未被击落+2
异邦人たちの归还	共同第54话	战斗中选ドレイクの申し出に受じる+3否则-10 ジョウ说得トッド+1
ぁしゅら男爵散る (ゴラオン路线)	共同第51话	四回合内击坠あしゅら男爵+2
魔神皇帝	共同第52话	战斗时选择何とか时间を稼ぐしかねえ+1 战斗时选择とにかく攻后,6回合内敌全灭+1
地球を赌かけた一骑打ち	共同第53话	战斗后选择ハイネルを见逃す+3
ジオンの幻像	共同第56话	4回合内到达コロニレ-ザ-+1 ギレン死后选休战协议を受け入れる+5
天使の轮の上で	共同第57话	作战を引き受けるを选+2让ウッソ或ヒイロ进入エンジェル・ハイロゥ+1击落シロッコ+2　让カツ说得サラ+1
クロス・タ-ゲット	共同第59话	选择忍を止める+1击落ユゼス+1

各话标题	总话数	达成条件及结果
神の国への诱惑（アクシズ路线）	共同第58话	让リュウセイ、主角、マサキ和ヴィレッタ发生战斗+1 让忍和シャピロ发生战斗+1
战士、再び	共同第60话	让ジュドー与ハーマン战斗击落或说得+1
せめて、人间らしく（エンジェル・ハイロウ）	共同第59话	击落ユゼス+2
最后のシ者	共同第60话	主角将渚カヲル击落+1
运命の矢	共同第61话	选择ロンドベル队を先行させる+1 九回合敌全灭+3　十回合+2　十一回合+1
爱・觉えていますか	共同第62话	前半战九回合敌全灭+2 击落敌方旗舰+1
ギア・オブディスティニー	共同第65话	在击落ガルーダ前击落ミーア+1

熟练度达到45以上时，最终话是“この星の明日のために”；低于44时则是“钢の魂”。熟练度其实没有必要提的太高。熟练度60就可以得到所有隐藏机体人物了。（最少玩三次就可以得到全部机体图鉴！）此外外传已经推出了，虽然没有主角但是依然很不错分支也很多，莱因将会用最快速度得到隐藏机体，然后公之于众！

（上接21页）弧度，顶出的球力量也更大且速度也更快。罚球时，一般是罚前点，这样的进球率更高。在右侧罚球时，还有一种战术：哨响后，往底线方向稍微移动一下，然后按住方向键的上下放，力量加到3/2左右，可以用罚球队员的名字下面的三个小格做为参照物，加到第2格的一大半即可，这种球的速度快且落点刁，在二名后卫中间的“真空地带”，你的队员一般是从后排插上来一个冲顶，本人由于能力有限，此法只在右侧时成功过，在左侧时却从未成功，望高人指教。③前场任意球，一般都遵循这样一个原则，在左侧时，用右脚的队员；右侧时，用左脚队员。在《WE 2000》中，本人认为电脑罚球时的队员中，有两名球员罚出的球相当棒，一名右脚选手：贝克汉姆和一名左脚选手：雷科巴。此两个人罚的球力量大，角度刁（电脑罚的）25米至35米的距离一般都认为是最佳进球距离，倘若距离再近一点似乎就不好把握了，特别是在20米以内，不是过不了人墙就是要打飞。在此我将介绍一种罚这种近距离任意球的方法，本人自创的射门方法：曲线射门（与大空翼的曲线射门有相同之处：都是下坠球；但又有不同之处：不像大空翼的曲线射门那么有力量，它是一种角度刁的巧射），这种方法射门的有效距离在20米以内，且越近越易成功；方向是正对球门，不要太斜，罚球队员要力量大的；具体方法如下：哨响后，往远离守门员一方移，角度要尽量的刁，最好使罚出的球擦着立柱进，应注意的是这种球是没有弧线（不往左或右旋转）。选定后，按住方向键的上下放，然后再轻点一下“○”键（力量与射门时射低平球的力量差不多）注意：在这个过程中要按住上方向不松手。最后，我再送上两支元老明星的名单。

欧洲元老明星队

1. **Len Yashin**（列夫·雅辛）
2. **Gorge Best**（乔治·贝斯特）
3. **Bobby Moore**（伯比·摩尔）
4. **R.Gullit**（路德·古力特）
5. **F.Beckenbauer**（弗朗兹·贝肯鲍尔）
6. **F.Baresi**（弗兰科·巴雷西）
7. **E.Cantone**（埃里克·坎通纳）
8. **Koeman**（科曼）
9. **G.Muller**（穆勒）
10. **M.Platini**（米歇尔·普拉蒂尼）
11. **Dzajic**（扎基奇）
12. **D.Zoff**（迪诺·佐夫）
13. **F.Puskas**（弗里克·普斯卡斯）
14. **J.Cruyff**（约翰·克鲁伊夫）
15. **F.Rijkaard**（弗兰克·里杰卡尔德）
16. **Sindeler**（辛德勒）
17. **Eusebio**（尤西比奥）
18. **B.Charlton**（鲍比·查尔顿）
19. **Van Basten**（范·巴斯滕）
20. **Scifo**（希福）
21. **G.Lineker**（加里·莱因克尔）
22. **Vogts**（福格茨）

世界元老明星队

1. **Higutta**（依基塔）
2. **Faicao**（法尔考）
3. **Oscar**（奥斯卡）
4. **Carlos Alerto**（卡洛斯·阿尔贝托）
5. **Andrade**（埃德瓦尔多）
6. **Chumpitaz**（齐比塔斯）
7. **Ardiles**（安德烈斯）
8. **Zico**（济科）
9. **Pele**（贝利）
10. **D.Maradona**（迭戈·马拉多纳）
11. **M.Kempes**（肯佩斯）
12. **H.Sanchez**（胡戈·桑切斯）
13. **Toninho Cerezo**（多宁霍·赛雷佐）
14. **Socrates**（苏格拉底）
15. **T.Cubillas**（特奥费罗·库比拉斯）
16. **Didi**（迪迪）
17. **Roger Milla**（雷杰·米拉）
18. **Francescoli**（弗朗西斯科利）
19. **Bwalya**20. **Garrincha**（加林查）
21. **Di Stefand**（迪斯蒂法诺）
22. **N'Kono**（恩克诺）

●莎木、维罗尼卡、樱3、格2、JSR——我对以上游戏无法用言语形容。只有玩家才知DC的实力。(上海虹口区塘沽路 区欣海)/天语:实则买矣,何必后悔。
●天师,我就是买了DC(3020),怎么样?哈哈哈哈……莎木,有了你我逃了6节听力课。(桂林教育学院英语系 农鹏辉)/天语:若后悔,与我并无干系。
●我要把对SEGA无比的爱化作对DOGMA无比的恨!!!(黑省克山县一中SGGG 陈秋石) ●世嘉放弃DC,但我们却不放弃世嘉。(保定华北电力大学)

电软"SUPER科普园地"独家揭露——9900日元的DC究竟有何不同呢?

再会吧,世嘉七代DC号!

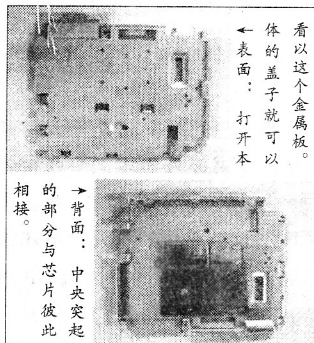


←850元人民币销量好极了。大家关心的A版、B版,下期说明。

自DC于1998年11月登场以来,原本价格29800元的它,却在1999年6月第一次调降成19900日元。最后DC更因为SEGA要退出家用主机市场而在2001年3月1日开始调降成9900日元。如此比较起来,价格整整差了约三倍,那到底目前的DC与当初的版本有何不同呢?现在就为您大致介绍一下DC分解之后的结果。

基本的构成零件没有变更,而整体的构成方式亦无甚大变化,比较而言明显的变更点有以下三项:

1. 因为CPU的冷却方式变更、所以风扇也加以变更

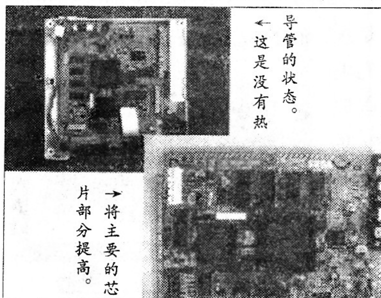


←表面:打开本体的盖子就可以看以这个金属板。

→背面:中央突起的部分与芯片彼此相接。

●最大的变更点,就是拆掉外壳以及GD-ROM之后盖住机版的金属板。仔细一看,这块金属板上孔穴的位置完全不一样。拆开之后才发现内部仍溶接另外的金属板,CPU与影像芯片紧密的接触在一起。这是为了达成热调节而特意设计的。

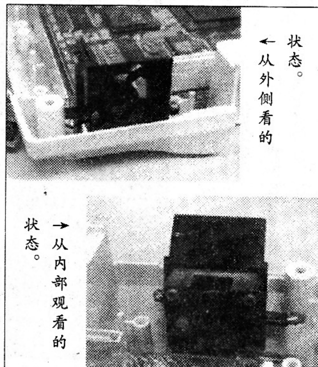
●以前CUP与影像芯片之间是利用热道管来进行热调节,所以风扇也必须设置在旁边散热。可是这一次省略了热导管,因此才利用金属板进行热调节与散热功能。芯片的上方贴着一张柔软的材质,能够完整的接着并且进行热调节。而且省略掉热导管的话就可以不用安装温度探测器。这样的修改应该是SEGA不断地收集有关温度的资料进而作出的简略化改进。



←这是没有热导管的状态。

→将主要的芯片部分提高。

●风扇若是使用金属的外框价格就会提升,所以就改成使用合成树脂材质。而风扇的位置也稍微的向内移动,这是为了提高散热效率做的变更。所以这里的零件更改,理应是为了减少成本所致。

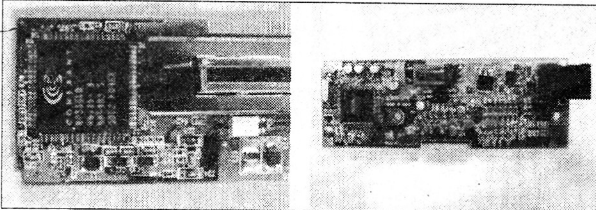


←从外侧看的状态。

→从内部观看的状态。

2. 伺服器的芯片更改

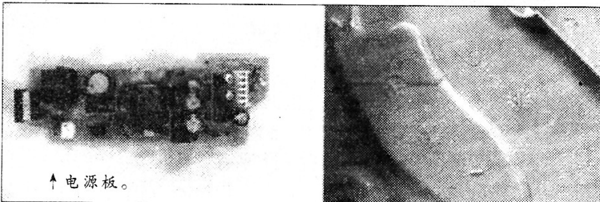
接下来的更改点就是伺服器机板上芯片的号码改变了。这个芯片的号码是"RP336LD",基本上虽然没有改变,不过原本采用的菲律宾制的而现在则是使用韩国制的。另外,虽然机板的名称"MODEMARU"没有改变,不过字的位置变到板子的中央。大致来说外观上是没什么改变的。



↑伺服器芯片。 ↑MODEMARU机板全貌。

3. 主机板的再修正

主机板的细部稍有修改,原本使用的机板"KATANA VA0"变成"KATANA VA1",内部的接合线也消失了。另外电源基板的设计似乎也更改过了,所以零件的排列方式不同。再有,板子印着1999的零件挺多的。这部DC外壳所打上的制造日期是2000年8月,不过依这个模子的日期标示来看,却最多只能使用到2003年……你是否有一丝哀怨?



↑电源板。 ↑本体外壳内部的模子标示。



推出新主机……(玩笑)我们获悉情报,世嘉打算大家可放心使用。截稿前不会出现任何质量问题,设计后面市的廉价硬件,←请读者注意,经世嘉再

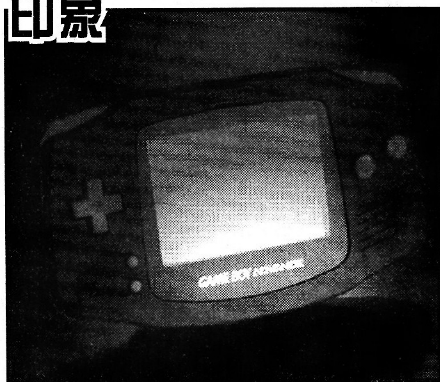


●为什么别的游戏杂志大谈大讲PS2的实况足球5,而电软只登了一页模模糊糊的彩页,太不象话了!我要叛变了!(大连中山区PS迷 陆洋)
股评家最后总要说的一句话●梦美有风险,转弯请慎重。海可枯,石可烂,天可崩,地可裂,我和SEGA肩并着肩,手牵着手。(淄博齐鲁石化五中 方忠浩)



●3月28日，花了800块买下樱大战3初回限定，平生第一次摸到真正的八音盒……主题曲换了，感觉还蛮不错的。界面华丽了许多，充满欧陆风情，论文假怕是要全归她了。最想玩游戏的时候，往往是学习最紧的时候，那么参加工作以后会玩得更痛快吧！（天津外国语学院 宋志军）/天语：北京许多店家，圆满地完成了樱3的预约。

GBA印象



→GBA的售价正在逐步合理中。但卡带一定要买原装。总地说来，其售价偏贵，普及困难。

本人88年买原装FC，93年买代理厚GB，两年前虽曾手握千余铁欲"买收"N64及爆破推土机（或滑翔机），却因一念之差而错过，以致今日想起仍不免惆怅（笑）。好在，日本发售四日后我就买了透明GBA，自认与任天堂"再续"了前缘，只是不知"任派"是否接受？（爆笑）

在店中，我先将GBA拿在手中感受了一下，又将"玛莉"摆弄了几下，直觉告诉我，GBA是天生王者，这样的主机，值得买。下面请允许天语从硬件、软件、大势这三个方面来对此加以"论证"。

GB POWERED BY NINTENDO

硬件：

GBA主机质感十足，外型优美，整机连电池后重量适中。插卡试机，3寸宽大屏幕视感良好，十字键/AB键/LR键设计经典，手感体贴。画面第一感觉是发色绝佳，对游戏中的清晰人声感到有些诧异。这首先印证了夏普（SHARP）提供的TFT屏幕确实先进，再就是GBA的处理能力果然强大（它是32位机）。个人认为GBA完全没有任何硬件设计缺陷，使用两节5号电池尤其值得称道（WSC一节7号）。

厂家为GBA提供连机对战线（100元左右国内有售）、充电电池包（直接放入电池仓即可，附充电座）、专用GBA外接电源（附适配器。注意，110V电压。）。一些经过授权的日本厂商也有推出"带光源放大镜"。

软件：

因为资金限制，天语目前只拥有"马里奥"（笑），但是当本人深入游戏后竟有豁然开朗之感（GBA算是买着了？）！以前玩GB，估且就以"玛莉"或"炸弹人"为例，其实很早我就发现所有GB游戏的人物的动感过于怪异了——GB的CPU如此之弱，但是画面上的角色经十字操纵后其动作却异常地快，毫无节奏，高度亢进，令人烦燥不安——与FC时代的经典ACT相比，手感上差之甚远。所以我只玩一些PINBALL、玛莉医生或是仓库番一类解闷儿游戏，就这，还要忍受残像的困扰。

GBA就没有这些问题。玛莉的动作非常细腻，绝无残像。各角色的手感皆有微妙之处，游戏操作性堪与SFC等16位主机相媲美。而且GBA这台主机是可以适当讨论一下画面的，发色不错，更有放缩和半透明、雾化等处理。

大势：

虽然我们坚定地认为，"大势"一定要跟随，但对于谁才是未来"大势"的缔造者，有时还真很难看清楚。在这种条件下，如果没有充足的证据表明"某某乃大势"，则必须以游戏为本，追求游戏性。一段时间以来GBA我是随身携带，常拿出来玩。品味着它那究极的制造工艺和终极的设计理念，体验着山内老人监督、宫本大师设计的游戏，我甚至觉得如果只把GBA做为一台单纯掌机来看待是有些不公平的。在"对游戏本质的体现"方面，GBA今后未必就会输在那些"软件商功力严重不足却还要追求画面效果"的CONSOLE机器上。本人相信，时机成熟时，在GBA上可能会诞生一些超越传统的游戏。当然，那要牵扯到NGC……

天语：风之克罗诺亚、快打旋风、街霸2、火焰之纹章等游戏就快上市，人们注意到它们的画面非常细——几乎已经超越了16位机！！如此，我们可以随时、随地、潇洒地打开GBA，不受拘束地过上一把游戏瘾，玩到从前必须在家用机上玩的超级经典作品（尤其是一些街机名作，可以基本不缩水地移植过来，设想一下，如果能在GBA上玩"三国志Ⅱ"，那该……）。因此，依靠着强大的性能一手打造出的移植能力，GBA一举攻克了购买者的年龄层问题。

注意：

GBA在兼容GB卡时会遇到一些问题。这是任天堂紧急说明的，不然任氏也不会在说明书以外再附加一张警告纸。主要问题是兼容GB时会有死机、不对应宽屏、声音不良等情况（**具体情况请见下页**），这就是说，任天堂不建议用GBA来玩GB卡。又，专卖店BOSS指出，确有因玩GB组卡而烧毁GBA的例子（？？？）。对于这种事，我们宁信其有不信其无，不如回家给电脑装个GBC模拟器，则一切OK。

要说GBA被模拟也是立马的事（已经有了？），但这样一台完美的主机，如果在电脑上玩，则完全体会不到其乐趣和优越感（GBA是个带屏幕的手柄）。这个道理就像DC要接VGA来玩，非要在电脑上模拟，怎么也模拟不出来。

除了不要用非专用充电电池（尽管原装充电包也才2.4V），GBA电源指示灯一变红要马上更换电池。有关GBA硬件及其全部周边的细节解说，下期《电软》和《菜鸟通》各有不同权威内容。



●感谢武汉德专卖店的老板让我一首（手）时间买到了樱3（限定）。感谢电软，是你让我认识了SEGA，是你让我有买原版的决心，是你让我至今买不到莎木。（武汉市湖北建设股份有限公司 汪昆泉）/天语：买原版，是每一位游戏爱好者必须经历的事情。迟早。我们不应怕人笑话。

●只买正版的我被朋友说"犯傻"，但我却认为这种"傻"会将自己引向真正快乐的游戏之旅。樱3，我的第十三份正版（数字吉利？）。至今我已经花了4800元来购买正版了。如用这些钱来玩盗版，我相信已经将所有DC游戏都玩过了。虽然我玩的少了，但我想只有玩正版才可以真正玩的快乐。拥有DC近一年，D版0张。我时常自豪地对自己说："我是一个真正的玩家。"DC才卖900，第一时间樱3限A入手耗资950元，BOSS称我为世嘉铁杆，我说我没有D版，BOSS见风使舵地连连夸我：真是一个"真·玩家"啊！（沪虹口区巴林路 王海波）/天语："傻子"不好吗？我们已经收到多份"傻子日记"呢！（笑）……

GBA 的游戏执行问题

GBA之所以能吸引众多玩家目光，原因之一，就是因为GBA跟PS2一样拥有"下位互换性"。但是GBA也跟PS2一样，当玩家在使用GBA玩GB的软体的时候，某些游戏可能会出现一些恼人的小BUG。虽然这些问题只是音量突然变小、或者出现噪音等等小问题，**对于游戏本身的执行并没有影响**，不过天语还是将这些GB软件列出表来，有GBA的玩家不妨作个参考。

游戏名称	症状	发生时机
电车 GO!2	音量变小	电源起动后约30秒左右的标题画面音乐
鼯鼠天国3	音量变小	电源起动后约30秒左右的标题画面音乐
电车 GO!	音量变小	起动时以及游戏中的车掌声音
鼯鼠天国2	GBA上听不到标题音乐	电源起动约30秒左右的标题画面音乐
樱花大战 GB	音量变小	储存读取资料时
星之卡比～滚球大战～	音量变小	开头画面
库洛魔法使～友枝小学大运动会～	听不到GBA的标志声	电源起动后约30秒左右的标题画面音乐
小叮当 九九乘法教学	噪音(哗声)	游戏中
将棋	音量变小	进入"本将棋"模式的声音变小
纯爱手札～文化祭～	音量变小	开头画面按下开始钮时
纯爱手札～连动编～	音量变小	开头画面按下开始钮时
实况足球2	音量变小	开头画面与开球时
Disndy's TARZAN	噪音(哗声)	开头展示画面时
实战围棋	噪音(噗嗤)	在100问模式移动游标时

←虽然看上去蛮吓人，但实际游戏中也没有什么太出格的问题。主要是声音部分的异常，假设关掉音量的话，于游戏本身，没有任何问题的。请注意，GBA是双CPU制。

读者心系 GBA

本人是一位街机玩友，玩龄4年了。可是由于国家政策问题，街机从我市消失。想换次世代，老妈却称打机会与她争电视，于是作罢。还是GB小巧贴身，最后吾改投它的怀抱。目前小有所成，"金银"249只入囊中。吾于3.31另得新欢，把GBA"娶"回家来。吾于此把试机经验&主机性能给予那些欲购GBA的同胞们。正文如下——

汝必是想购GBA却还有少许忧虑吧（天语够了！不要再这样说话了！！恳求您！！！（摇白旗）……）？！

首先我得说GBA真的是一款很不错的主机。可能现在市场炒得较火，虽价钱不菲却不难买到，我就花掉1180大元（不包括邮购费用）购得一台，也许过个个把月份会大降价，但我觉得值。你是不是担心GBA不能玩D版GB卡带呢?我告诉你GBA口壮的很，黑白GB卡、合卡通吃。由于GBA机体小巧（大概巴掌那么大），所以它用两节五号电池。费电与否？不怎么费电。我只能这么告诉你，因为我没玩过GBC，但一想它用的是反射型液晶显示屏，应该不会太费吧？！（天语GBA碱电8小时）

现在GBA卡带太贵，我没买。现将玩GB卡带时的部分改变告诉大家。

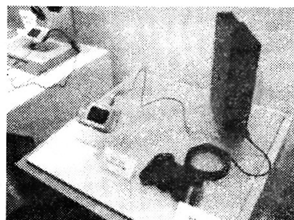
当用GBA玩黑白卡时黑白卡时，和GBC功能一样可以调色。具体如下：

刚开机出现GAMEBOY字样时输入——●赤系：①↑，淡红。②↑+A，红。③↑+B，暗红。●黄系：①↓，蜡笔黄(PASTEL COLOR)。②↓+A，橙色。③↓+B，黄。●青系：①←，天监。②←+A，深蓝。③←+B，蓝灰。●绿系：①→，浅绿。②→+A，深绿。③→+B，反转?

GBA的L、R两键的作用——按L屏幕横向拉长，按R恢复原状。表现就是圆变椭圆，玩RPG和格斗游戏时VERY BEAUTIFUL。（天语用GBA玩组卡时请慎重）

与GB机型不同之处。①GBA没有调色齿轮，奇怪啦！？②GBA没有外接电源插口，不会吧！5555……大把的电池钱。别担心，过一段时间任天堂就发售GBA专用电源和充电电池了。没有电源插口，那外接电源如何连接？——奥妙就在放电池的地方。到时候你就知道了。

（广东省梅州市梅县东山中学高一11班，韩雷，514000）



←WSC可与PS2连。



←这是在『SNK对卡普空2·专业版』中丹的画像。对一个搞笑型角色，套用老路而摇身变为KOF帅哥型，天语谨对森大师脱帽。

主机养护小常识 （三）

游戏机出现读盘不快、读盘不顺、游戏机死机等症状时，请您首先把主机关掉，把盘取出，看看您所使用的游戏盘是否已经划得很厉害了，或者是不是有什么地方漏光了（这种盘就无法使用了）。

如果您的游戏盘没划，而且在别人的主机上运行的很顺利的话，说明您的主机光头有毛病了（俗称挑盘）。

光头出现毛病不一定就是这个光头一下子就不能运行了。它是慢慢的不能用了。越用光头挑的盘越多，直至光头不能使用为止。在此，我们要提醒您以下几点，以保养、维护光头：

①买游戏时应挑选一些干净的、比较厚点的盘。

②您应该把所使用的盘尽可能的保护好。不划、不蹭、保持盘面干净。

③如果您的主机出现了读盘慢或者是挑盘的时候，您应及时把您的主机送至专业的维修地方维修。

④在保养光头的时候，千万不要用手纸（或棉花）沾酒精（或水和一切东西）来擦光眼。因为光眼是光头读盘最重要的地方，很精细。除了专业维修师傅，一般的玩友最好别动。

⑤提醒您切勿私自调大光头电压，这样很容易烧毁主机底板。

现在一般换光头的费用从180－480－580元之间不等。具体换多贵的光头，那要看您对主机的感情了。

本系列连载供稿：北京
酷隆维修中心
TEL.(010)87279958

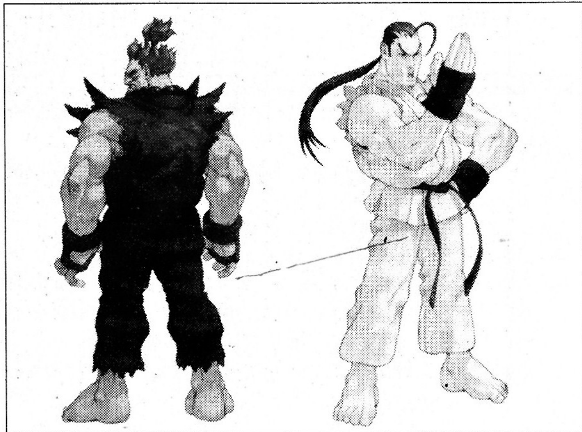
●本期泰山队同乡的话真叫人看不懂！仅靠性感女郎引诱人的DOA2怎么可能体现出国内DC拥有量呢？我这个准DC玩家有36分的正版VF3，40分的正版SC，夫复何求？决不买32分的盗(正)版"泳装秀2"！再说DOA2是TECMO背叛SEGA的最大罪证(用NAOMI出名，先出PS2日版)！它出了DC版也休想FANS投它半票！（沪巨鹿路郑君）/天：所以说既然能背叛世嘉，怎么就不能背叛PS2呢？DOA3在XBOX上推出不是？你也太急躁了。为人刚正者，如任天堂，严禁有人混水摸鱼。

●自从买了 PSO 正版后我发誓永远不买盗版！有钱就买正版，没钱就守着仅有的正版玩！！各位编辑有玩 PSO 吗？常在哪玩？在杂志上颁一下，大家见个面 OK？我是 TGFC 战队的。PSO 极度狂热分子，欢迎加入我们 TGFC 战队——战队位置：SHIP 07、BLOCK14，TEAM：TGFC，PASSWORD：tgfc。这里全是我们大陆的玩家。（沈阳二中 刘亮）/天语：热烈祝贺 PSO 击败 DQ 勇夺本届 CESA 大赏！！！ ●DC、街机双管齐下才叫玩家。（辽宁铁岭市 洪健）/天语：没练过大型，游戏人生欠缺。

永远的月亮·永恒的八神

北京呼家楼中学 瓦洛佳

我是很早就想为八神写文章的人。但，终因这样或那样的琐事而耽搁了。我承认，我并不算是八神最优秀的 Fams，因为我打《KOF》从不用八神，是不希望看到他被别人"KO"吧。我所做的，只是尽量去收集有关他的一切，只远远地看着他，便觉得幸福。这幸福是 SNK 给的，但这幸福也毁于 SNK。当得知 SNK 倒闭的消息时，我震惊。震惊于不理解。我曾嚣喊，"……PT 红光，ST 郑百之这样的公司都不倒闭，怎么 SNK 说倒闭就倒闭了？！！……"社会形态不同，很多事情都不同。摆在面前的事实，八神离开了。现实通常是很残酷的，我始终正视现实，从不说类似"这不可能"的话。可能我已经麻木了，但我却清楚地记得，那种天塌下来的感觉，那种心碎的感觉。我不记得我是怎样将墙上主持人和播音员的彩照换成八神的海报，照片的，并且贴上了一张巨大的月亮的画。那段时间，回到家，走进卧室，总是先举头望明月，低头思八神然后再做别的。这样的日子，一直过到《电 X 游戏》上说《KOF》卖给了一个韩国公司。那一刻，我决定了，我要为八神写文章！至少，要把自己的所思所想表达出来。也是那一刻，我发现自己竟是那么爱他。我十七年人生岁月，只爱八神一人。



我相信天意。《KOF2000》有三个零，零可以看成句号。《KOF2000》便是《KOF》系列的句号了。我只承认片头中有"SNK"、"NEO·GEO"的《KOF》的游戏。所以说，"KOF200X（X≥1，且 XEN）都将与我无关。而且，我个人认为，它们也不配再叫"KOF"了。不过，再也不用等待，再也不用期盼，再也不用呼雀跃，倒也省了不少事呢。

我其实是最希望八神死掉的人。因为，对他而言，只有死了才能得到彻底的解脱；因为，社会的价值取向对他不利。人们看某件事，某个人，总喜欢只看结果，而不喜欢去看原因。仿佛原因会吃人。的确是呢。比如八神。人们只看到他的邪恶，只统计他杀了多少人，然后给他一个"八神这魔鬼"的称号。但却从不问问是什么导致他邪恶，是什么逼他去杀人。我给你们答案吧！原因是草雉家犯下的滔天罪行。上溯公元 132 年（据说是六百年前），草雉旭日硬拆散一对恩爱鸳鸯不说，还要将八尺琼苍月弄死（虽没明着表达，但察其言，观其色，还是有这个想法的）不可。满以为将苍月打入大牢便可抱着苍月的女朋友高枕无忧，但该发生的一切注定要发生。历史的车轮只会滚滚向前。不要对我说什么八尺琼苍月禁不起"天国神族"的诱惑一类的！当人在极度绝望与愤怒时，是会失去理智的。比如我吧，现在不一下子从"亲八派"飞跃为"保八派"了吗？

历史的车轮载着"宿命"、"仇恨"、"倒毒"等行驶到八神庵时代。八神庵的父亲八神月惨败于草雉柴舟手下之后，八神庵的母亲也成了家族宿怨的牺牲品。于是，内心充满了仇恨的八神庵继承了父亲的遗志，勤奋练功，以求有朝一日为八神家血耻。《KOF2000》，虽说没跨入新世纪，最起码也进入新千年了。我很了解八神为什么不用法律武器捍卫自己的合法权益。对某些事，法律既是无情的，也是无用的。用八神自已的方法去解决不很好吗？我是深知日本的法律有多无用的。也许会搪塞他一个"已经过了诉讼时效（十年啊！）；如果遇上有一点点"青天"的，没准会因闲得无聊而接手这个案子。那，最严重也只不过判草雉柴舟一个"过失杀人"，判个几年，再加上个缓期，没准因其有钱有势表现又好还能弄个监外执行（通常适用于患有严重疾病，怀孕或正在哺乳自己婴儿的犯人）。看着仇人小日子越过越红火，八神很可能一气之下去练"F 仑……"不对，应该去信"OM 针里觉"！日本人嘛！

以上有一些是顺便说及的话，似乎和本题没有大关系。

就这样，我们永远正义的一方逼疯了那个原本天真无邪、善良可爱的男孩。这一切，又都只能怪八神吗？他又何罪之有？试想，如果草雉京生在八神家，背负新仇旧根，那么，被逼疯，进而被世人唾骂的便是他了。然而，假设永远是假设。八神庵离开的那一天，当第一颗眼泪滑落时，我便下定决心，要为他奔走呼号，找回他原本的清白，让历史去惩罚真正的罪人。就算只有我一个人，不管力量多么微弱；就算周围全是不理解的目光，不管嘲讽多么刺耳，我也要拼尽全力，去保护我所爱的人。至少，有八神和我共勉：走自己的路，让别人去说吧！

我不否认，八神有一头不伦不类的红发而且现在已臭遍满大街（这足以证明八神有多么深入人心）；我也不否认八神裤子上那根红皮带一无是处；我还不否认他那身打扮酷似小丑；我更不否认他手上那团紫（蓝、绿……）焰杀气腾腾。这一切我都承认。但，他为什么要这样做？用句时髦的话；他是为了吸引眼球！因为他生在一个畸形的家，曾被亲生父亲所杀；因为他成长在太过正常的环境，双亲去世后他一直在别人异样的目光中活到现在。他渴望有人注意他，渴望有人关怀他。就好像在当今社会，有些单亲家庭或父亲关爱得不够——钱不能等同于爱——的孩子，不同样的打扮、行为上怪里怪气吗（哈日族、哈韩族、尤其哈 HOT 的除外）如果社会能给八神多一些关怀，少一些冷漠；多一些帮助，少一些排斥；多一些热情的目光，少一些难看的白眼，那么，他会是一个为社会、为国家、为人民做出贡献的好孩子的。因为他本性并不坏。这一点，从 97 的结局中可以看出。不管八神是不是真的"喜爱充满仇恨与邪恶的世界"；不管他是不是只为了活得自我，至少，通过他那番举动，不难看出，八神他还是很善良的。但是，我们的社会又做了些什么呢？在他小时看不起他，排斥他，斯侮他；当他长大后，说他邪恶，远离他，在背地里议论他、骂他！如此下去，八神可能在你们眼中正义吗？可能成为你们眼中的正常人吗？不可能！！毕竟，"有些事实永远也是事实"（自称是八神爸爸的大蛇语）。

庵，倘你不出生在那背负耻辱的八神家，该有多好？倘你当年一了百了，没有人多管闲事使你复活，该有多好？倘你肯放弃与草雉家的对峙，该有多好？不，不，不好，如果那样，我又怎可能认识你？如果那样，你又怎可能是我所爱的八神？我可怜的、可悲的、可爱的八神 庵哪！



将游戏进行到底

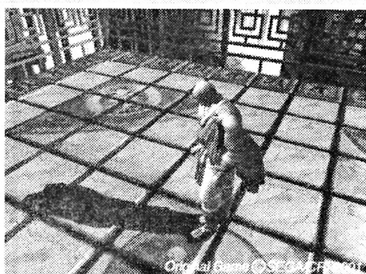
世嘉语录●电软应该把 SEGA 迷的经典词句收集起来编成《世嘉语录》——8.8 丛书！值得珍藏！！（南宁二中太 7 迷 许健旭）/天语下面开始。 ●与其机厅战拳皇，不如回家吃蘑菇。我 5 岁起去机厅打魔界村，如今发现任氏游戏方为最高境界（瓦里奥 2）。莎木蓝帝痛打小日本，夺回国宝何罪之有？凉一心报仇，法制观念淡薄（此游戏我仅打到 8 仓库处，剧情不太了解）。（朝阳区和平里中医附中 刘阳） ●风之克罗亚——PS 上我的挚爱，为了 2 代我要买 PS2。如果时光可以倒流，我希望从 BOSS 手中接过的是 SS 而非 PS，因为 PS 使我离玩家二字越来越远，而离"看家"二字越来越近……唉……（沪嘉定安亭镇 闵鹤翔） ●警告：各位玩友切勿买 DC，因为它已让我患上严重的缺"铁"性贫血！（因配合 VGA 所买的原版莎、阿卡、维、刀、樱 3、VR、疯、射手、刺猬、网球……）如果莎木 2 章出来的话，我连血都没得卖了。（淄博市 张玉芳）

●拿到第 4 期电软的这一天也是一台纯白漂亮的 GBA 到来之时(不过没有卡)。电软总能给我带来好运。我本想评论一下 GBA 的卡带游戏,只可惜有机无卡(GB 机也卖了)。(邢台矿业集团公司 袁帅)/天:欢迎您关注下期电软,看是否有什么新鲜的东东——关于 GBA 的!!

●在我的努力下,全班买电软的同志翻了个倍,共有二人(这是第二张选票,是从那同志处连哄带骗弄过来的)。(沪闵行区莲花南路 李伟星)/天语谢谢?

少林罗汉拳乃极其威猛之金刚拳法 大师果然营造我少林武僧至尊硬派



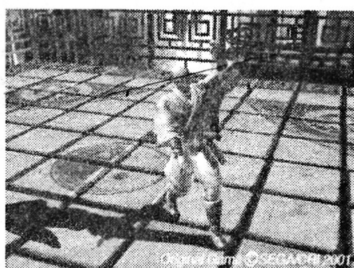


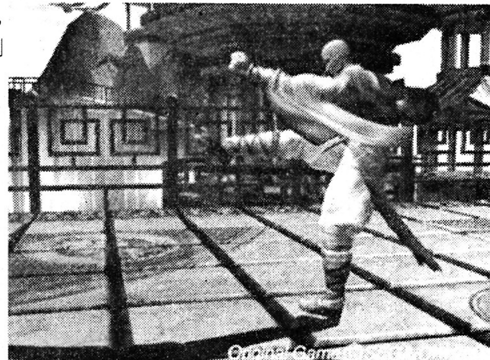
↓武术是中国瑰宝,却在日本游戏中发扬光大。



虽然 VF4 全体角色明显变老且都不会笑,但此角色更酷,令人"过目不忘",视觉冲击强烈。说来也是缘份,当年裕在沧州拜访吴连枝老师时,曾得见吴老师的儿子正演练一套"刚猛"的、"非常男人化"的武术套路。回日本后考虑到小林拳、形意拳、猴拳、鹤拳在某些情况下较难于游戏中完美体现且难于融入当时的 VF 格斗系统,于是暂时放下。没想到 7 年后 HI-END 基板 NAOMI2 问世,VF4 作为正统派 VF2 后继者,大师当即决定加入兼有北派、南派小林拳要素的珍贵拳法——罗汉拳,尤重"罗汉十八手",属于近战型流派。角色袈裟为半透明制作,此演武场地背景极广大、极细腻。

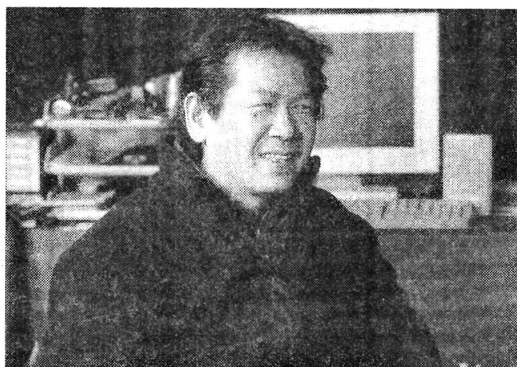






←金刚的动作美极。请注意地面的砖。

"我能为 SEGA FAN 做的事"——



铃木大师对于 DC 看法●"由于我参与了 DC 芯片集积率和 MPU 的部分设计工作,所以对 DC 特别有感情。我认为 DC 是个相当平衡的硬件,因此,停止生产这个决定令我感到非常遗憾。至于想要往其他硬件发展,则是一个相当急遽的决定。当然,我当初是以"软件制作人"的身份进入世嘉,并非是为了开发硬件,但是单就个人的心情来说,的确感到非常婉惜。对于 AM2 未来的发展,停产不会造成很大的影响。毕竟,AM2 是专为开发游戏而诞生的工作小组。

至于今后的 AM2 的方向性,我不知道怎么说比较恰当。之前一直在 DC 活动,想做什么就做什么。就算以后的制作不再以 DC 为主,我们还是希望能有多元化的发展,在各种硬件推出自己喜欢的作品。"

1994 年,铃木裕中国之行重要一站——拜访沧州开门八极拳传人吴连枝



VF 伟大之处在于,它还格斗以真实。96 年某期《爆机王》(GAMEST 香港中文版)指出,沧州、少林寺都留有铃木大师的足迹。大师这种敬业精神广为铁杆乐道,并成为其他厂商榜样。

左面这张珍贵照片,不但记录下铃木大师对于中国武术的执着,也反映出八极拳掌门人吴连枝先生"教学态度"之认真。



↑左为 2 研片冈洋,右为片桐大智。VF1 时期片桐曾经有过在街机厅里连败 98 名挑战者的纪录。

●世嘉铁杆们,我们应该为我们是世嘉无形资产的一部分而自豪,让我们齐呼——"世嘉称霸,有我一个"!(长沙红旗区 彭臻)

●活在 DC 的世界里真好,所以决定在暑假再买一台 DC!樱 3,发售日入手,600 元,正版累计资金 2500 元!(沪青浦区 石科伟)/天:严禁买 DC!!!



天使的礼物

5位少女内

此作是随着充满幻想气氛的冒险，描绘主角跟女主角的心灵交流。这次要介绍在异世界的体验以及该体验对现实世界造成的影响。

去接触女性角色内心的时候 异世界的门就会缓缓打开——

所谓的异世界（レイヤー）是少女在心底编织的幻想世界。在现实世界中，只有主角小佑知道异世界的存在。再度看到幼时目睹的天空飞鱼时，他经历了更不可思议的体验。利用休假回到故乡的他，通过跟5位少女的接触，踏入异世界。



异世界的事件，在现实世界根本不可能发生。而且，世界观因人而异。

DC	
	厂商：NEC Interchannel
	类型：AVG+恋爱
	媒体：GD-ROM
	发售日：2001.4.12
	记忆用格数：11~
	主页：http://www.neic.co.jp

在森林中与她聊天……

现实世界



小佑像往常一样跟惠里奈聊天。但聊到家人时，惠里奈突然变得犹豫……

Trip!

异世界

香月惠里奈的幻想世界

惠里奈（えりな）跟小佑一样是在艺术工作室（アトリエ）工作。个性开朗的她，为没有灵感的小佑增添活力、激发小佑对创作活动的斗志。不过，她偶而也会露出悲伤的表情。究竟是什么原因让她难过呢？这个答案将会在小佑的异世界旅行中找到。为惠里奈取回真正笑颜的旅行，就此揭幕。

小佑在对话的途中突然被传送到异世界，遇到1位天使。

宫崎沙惠香的幻想世界

沙惠香因为受伤而失去游泳的自信，从一名优秀的游泳选手变成了极度封闭自己的怕水女孩。从异世界的水精灵之姿可知她的挫折感之大。在水精灵回到大海之日，现实世界的沙惠香应该也会重归游泳界的炫丽舞台。小佑的冒险将持续到这一天的来临。

现实世界



Trip!



跟精灵一起环游神秘的海洋世界，向各种苦难挑战。

水精灵

异世界



在游泳池见到的幻之人鱼，出现在眼前！

心深处隐藏的5个幻想

发现由树很天真的小佑，在森林遭到闪光包围，被传送到异世界。



异世界

Trip!

捉虫时的由树，像孩子般天真无邪。看到这般情景的小佑，也将自己的童心暴露无遗。

虫精灵

真壁由树的幻想世界

由树因为喜欢虫子而被同年龄的小孩视为异类（印象中许多小孩都是对虫子的害怕超过其他动物）。对由树来说，跟小佑的的邂逅是让她重新审视自己、认真思考未来的契机。原因是，她真真切切地感受到，在异世界帮助受困虫子的小佑的善良。



现实世界

从这种苦闷沉重的气氛可知，翔子如何抑制自己的感情。在现实世界百花齐放之际，翔子的心将会脱离迷惑。

异世界

如此的样子

好像很痛苦……

小佑发现亚矢芽被迫选择自己不喜欢的生活方式。



现实世界

朝雾亚矢芽的世界

亚矢芽（アヤメ）被迫放弃发型设计师的梦想，过着暗淡无光的生活。不过，无法完全放弃梦想的思绪带领小佑进入异世界，让他知道梦幻剪刀（梦幻のハサミ）的存在。在小佑找出这把剪刀时，亚矢芽应该会呼应小佑的热心，重拾剪刀。

Trip!

花精灵

Trip!

鹰峰翔子的幻想世界

翔子是小佑爱慕的学姐，也是人气度极高的成熟女性，人称"高岭之花"，看看她在异世界的妖媚身姿就知道了。担任钢琴教师的她，因为双亲擅作主张为她张罗相亲事宜而感到烦恼。小佑虽然无权干涉她的家人，但他深信自己可利用异世界来解决她的问题……

现实世界

异世界

梦精灵

亚矢芽和精灵同化……

在小佑将梦幻剪刀交给精灵的瞬间，亚矢芽和精灵同化。回到现实世界后，亚矢芽的心境应该也会产生变化。

逝去的罪恶·新











EXODUS Guilty NEOS

エクソダスギルティー ネオス



你知道吗？那款画质美丽的PS游戏——“逝去的罪恶”又要再次登场了！而且这次不只是单纯的移植到DC而已，还加入了过去版本所没有的全程配音哦！

DC	厂商：Abel　类型：AVG
	媒体：GD-ROM　发售日：2001年5月31日

画面水准超优的“逝去的罪恶”完全版在DC上登场啦！

这是由制作“探侦绅士DASH”、“欲望”等优秀作品的“菅野ひろゆき”制作，加入崭新系统，搭载冒险游戏要素，并将以前人气颇高的PS版“逝去的罪恶”重新规划，以完全版形态重新在DC上登场。横跨15000年时光的大型冒险故事以及过去PS版所没有的全程配音系统……就算玩过PS版的玩家也不能放松注意力哦！据说又是款能令你“大感动”的作品。

因为是高画质＋全程语音

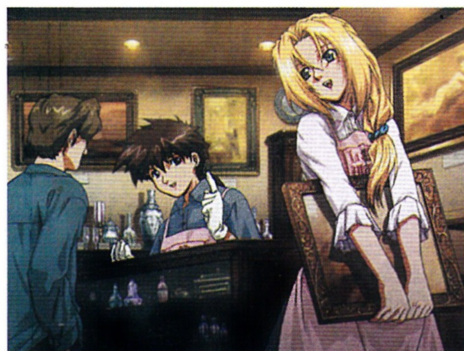
→因为许多玩家在当初PS版的回函中指出没有配音的缺点，因此这次的「NEOS」版当然加入了「全程语音」啦！





所以更容易让人融入剧情哦！

这就是DC版才有的画面啦！







追加了大量的CG画面

↑此外还加入了很多PS版所没有的CG画面哦！

B.C. 1200 过去篇

这是一个“神明至上”的时代。但是某个村落的酋长——马沙却因为对神明的力量产生质疑、拒绝成为祭品而使整个村落陷入了即将灭亡的危机。为了化解这个危机，酋长的儿子——阿雷斯展开搜寻拥有“神之歌”称号的少女——薇尔的漫长旅程……



大地剑士 阿雷斯

他是一名在邻近村落间颇有名气的剑士。因为对“神明的意志”这句话感到强烈质疑而展开了挑战神明与四位代言神官（解救村落？）的漫长旅行。

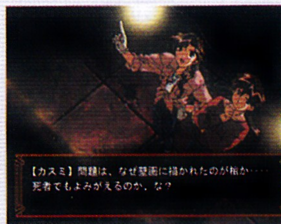


亚克雅

阿雷斯在布连·亚克村偶遇的奇特少女。因为她的口中常会讲出一些不太符合她年龄的话，所以就连阿雷斯也对她相当头痛。不过除此之外，她也似乎有着不为人知的秘密……

何谓“超时空事件系统”？

所谓的“超时空事件系统”是指除了特定的强制事件之外，玩家可以自由来回游戏中所出现的三个时代，并在各个时代中寻找能破解谜团的线索。那这个系统对游戏有什么影响呢？简单的说，假设玩家在“过去篇”找到一件毫不起眼、没有用途的道具，但这件道具可能正好可以解开玩家在“未来篇”中被困扰已久的难题……这就是本系统的最大特色！



←↓故事中所出现的道具在每个时代都有不同的用法哦！



超越时代的界限 解开难明的谜团

A.D. 2000 现代篇

在现代日本过着平淡无奇的生活，表面是普通高中生的真道 霞，实际上是名超一流的宝物猎人。本篇中为了寻找“摩西失落的第十一戒”，且又因听到寄居的蕾娜必须到南欧参加某个发掘研究团，而假借“观光”的名义出发前往南欧……



橘爱

她是蕾娜的妹妹、霞的青梅竹马、同时还兼未婚妻……虽然她本人号称“相当讨厌这种安排”，但私底下又似乎对霞相当有意思。这次她将为了帮姐姐的忙而来到南欧，虽然也会遇到霞，但是……



真道 霞

看似普通18岁高中生的他其实是一个手段相当高明的“宝物猎人”，目前正在追寻秘宝——“摩西失落的第十一戒”。一听到橘家的长女橘爱主办了一个“南欧发掘团”就立刻兴冲冲的以“观光”的名义报名参加……

连动画场景都是全程语音！









↑不管是刺激的对决画面、令人感动的邂逅、明艳照人的舞蹈场景……全部都有知名的配音演员加以配音哦！

A.D. 13800 未来篇

这个世界的人类正因为137世纪的一场灾难而面临即将灭亡的危机，但在其中，也有完全不在乎危机、快乐生活的人们，例如在普通的花店中慢慢被呵护长大的瑞，以及虽然贫穷却也过得快乐自在的娜莱拉。不过，当她18岁的那一天……



娜莱拉

从小与瑞一起长大的少女。因为知道了瑞的真实身份，而把“保护瑞”当成自己的第一使命。一向不苟言笑的她，也因为后来突如其来的漫长旅行而渐渐产生变化……



瑞

虽然具有王室的血统，却始终不知道自己真实身份的少女。后来的她将与娜莱拉一起出发旅行，至于详细的理由就请容我们先卖个关子吧！



年中特别策划



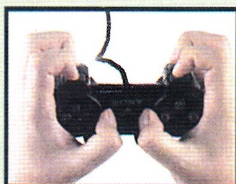
Data秘笈之无法无天

看看PS和PS2以及DC的记忆卡中的记录Data图像在你的记忆卡中又有多少呢？这里就疯狂向大家介绍，无法无天地介绍……

散乱的记忆啊，全部回到我的手中吧！

必得之PS2秘笈

想直接观看PS2记忆卡中的记录资料，只要将PS2手柄上的L1、L2、R1、R2、SELECT及START键同时按下即可。



这就是不好的记忆卡状态

例1 胡乱放的杂乱无章版本



例2 中途无故使用版本



好的记忆卡状态



↑看，良好的双记忆卡状态。

例3 不可2次使用版本



例4 无标题大混乱版本



例5 无数相同资料版本



ICON DATA 搜查令（PS篇）

奇丹？



《最终幻想IX》

魔高炉！！



《最终幻想VII》

主人公第一



《最终幻想VI》

飞空艇



《最终幻想IV》

充血



《生化危机》

红胡子



《生化危机2》

最终关底



《生化危机3》

胖脸男



《最终幻想VIII》

外国人用



《最终幻想VII国际版》

转职复活



《最终幻想V》

松野君



《最终幻想战略版》

再充血



《生化危机2特别版》

硬胡子



《生化危机2振动版》

谁呀？



《生化危机武装生存者》

（DC篇）

地球规模

《VR射手2》

简称

《VR战士3tb》

霞啊……

《死或生2》

火箭！

《啾啾火箭》

黑脸

《索尼克大冒险》

伸缩自如

《街头涂鸦》

标志

《疯狂的士》

界内

《VR网球》

小青人

《室友203》

五星

《CAPCOM对SNK》

纵斩

《灵魂能力》

字样

《巨人摔跤2000》

强者

《漫画英雄对CAPCOM 2》

乌拉拉……

《太空频道5》

恐怖容颜

《生化危机代号维罗尼卡》

3倍速？

《高达外传》

好象很可爱

《育成棒球》

啊，毒岛

《僵尸复仇》

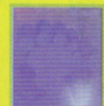
（PS2篇）

车型

《山脊赛车V》

标题

《摩托GP》

脚印

《舞踏精选》

是瓜吗？

《死或生2》

头盔

《决战》

头像

《装甲核心2》

高达的头

《G救世主》

什么东西？

《失落的行星》

帽子跳啊跳

《我是监督》

凌晓雨

《铁拳TT》

2个隆

《街霸EX3》

平山绫

《爱情故事》

花火？

《诱爆烟花》

旗帜

《真·三国无双》

麻将桌上

《井手洋介的麻雀家族》

精灵的头

《水》

这是我？

《？？》

酷服饰

《纵情跳跃》

保护好记录哦


PS2的8M记忆卡&纤纤玉手

哦，黄脸

《NAMCO博物馆1》

破裂人生

《NAMCO博物馆3》

朋友们

《NAMCO博物馆5》

“3”是什么

《NAMCO合集1》

平八啊！

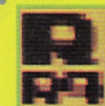
《铁拳》

熊猫啊！

《铁拳3》

这是“R”

《山脊赛车》

又是“R”

《R4》

大嘴

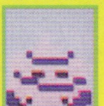
《吃豆精灵合集》

老鼠

《NAMCO博物馆2》

平家之恨

《NAMCO博物馆4》

被看见了

《NAMCO合集》

“4”是什么

《NAMCO合集2》

拳击手

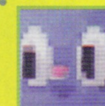
《铁拳2》

R

《山脊赛车》

“R”二次

《山脊赛车》

地下人

《钻地小子》

破坏性

《星星向前进》



サクラ大戦3

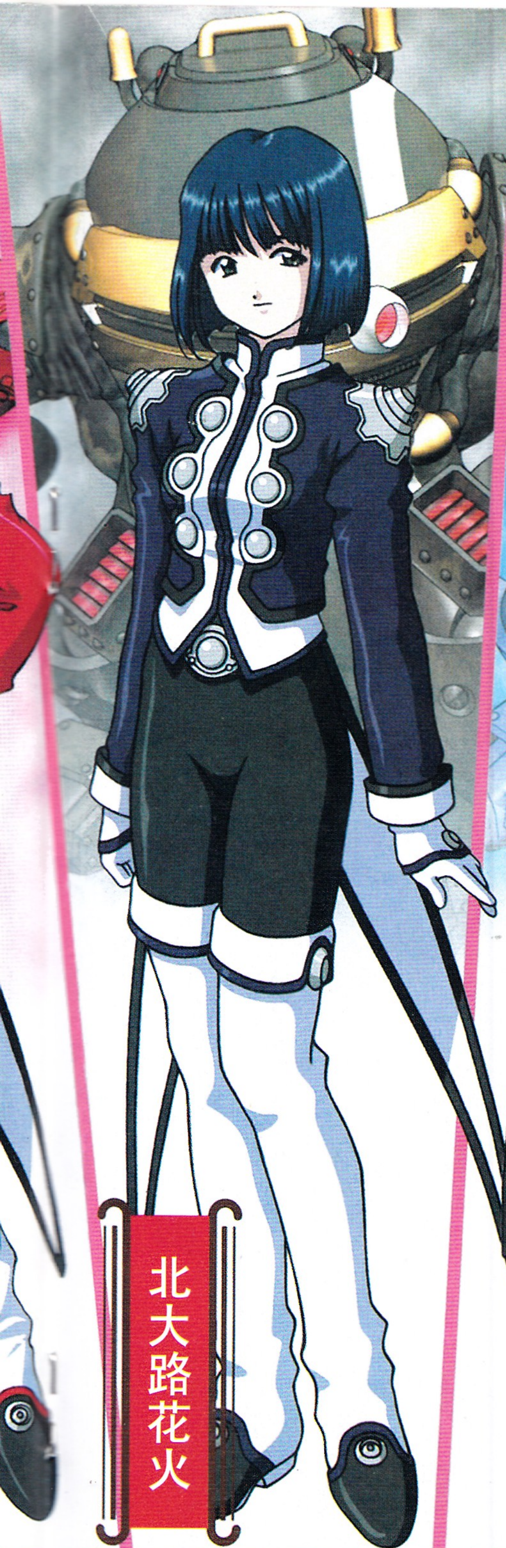
SakuraWars

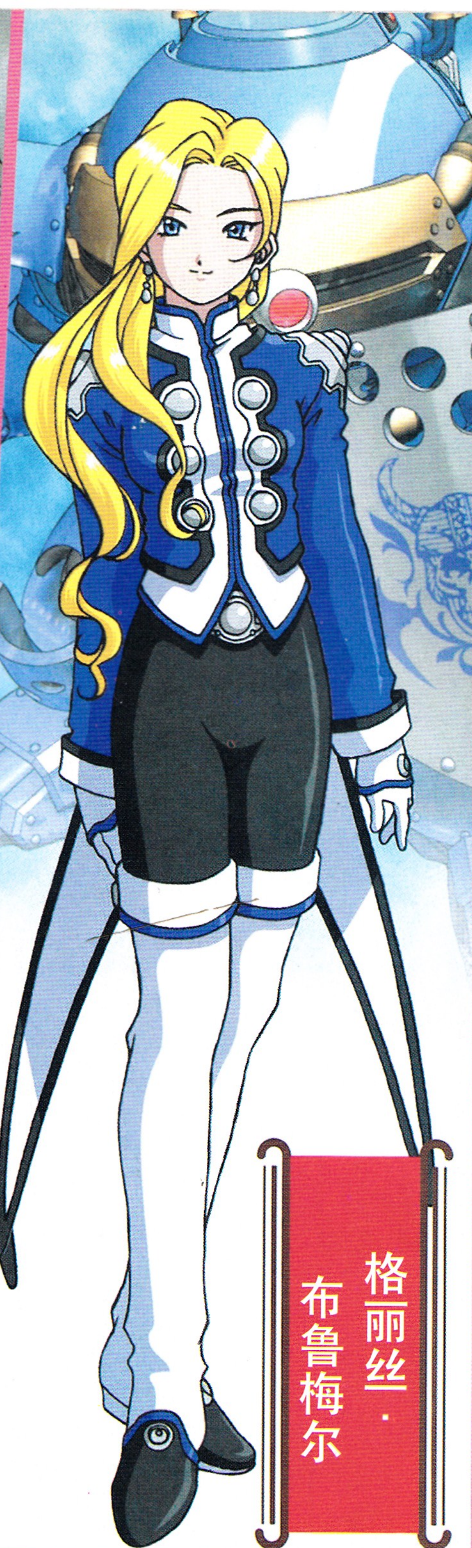
～巴里は燃えているか～

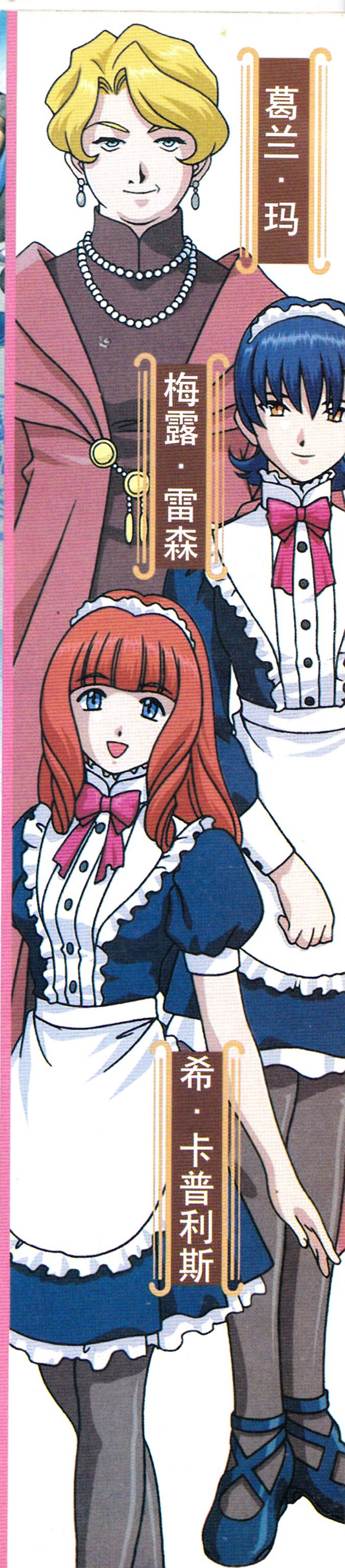
擎起爱

揭开5名少

《电子游戏软件》2001年5月







爱的御旗

少女的崭新战斗之幕！

大墙画廊

彩版vol.51



《血色的绯雨闲丸》　上海　武燕（女）

S：丸丸在这粉红的迷雾中显得很媚哦！

P：“侍魂”不会随着SNK的陨落而DISAPPEAR吧！

（★★★½）

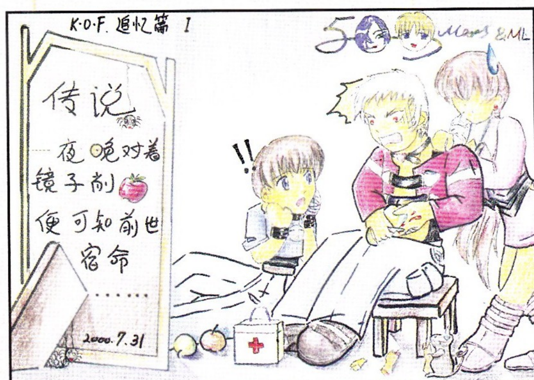


《不知火舞—赤之花魁》　南宁　黄世鹏

S：你明明知道我喜欢“浮世绘”，还特意“搞”成这样，嘻嘻，居心叵测……

P：又令我想起“罗生门”中的那名女子……

（★★★★）

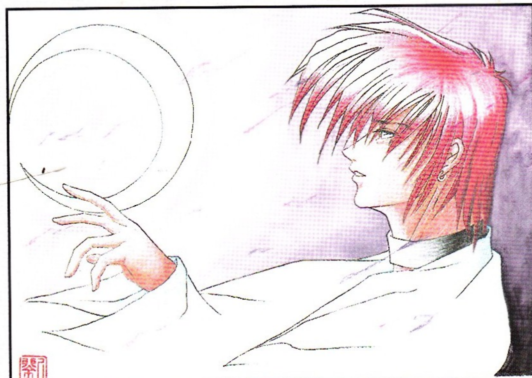


《KOF追忆篇Ⅰ》　北京　伍佰组合

S：七枷社那么想知道自己前世吗？

P：想起朋友送给我的“九眼天珠”，据说12点时对着镜子也可看见前世……

（★★½）

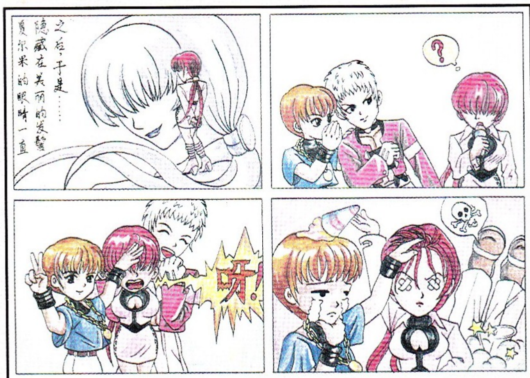


《忧》　上海　刘毅茗（女）

S：这样的八神被PERFECT君戏称为“虹野沙希”版。

P：你们女孩子心目中的八神总是如此地忧郁吗？

（★★★）



《夏尔米的眼睛之谜》　临汾　寒香&M.K

S：为何将双眼弄成这副模样，可惜……

P：一直以为她只是为了漂亮和耍酷，原来如彼……

（★★★）



《太阳、月亮and星星》　宜兴　邵鹏

S：特瑞这“颗”星星的样子真是SPECIAL啊！

P：嘻嘻，SNK没了以后不知他们还能不能在一起打架了。

（★★★½）

忍者攻击

NINJA ASSAULT™

红莲（忍者）

琴姬（公主）

群青（忍者）

临・兵・斗・者・皆・阵・列・在・前－

讨伐魔物的忍者们强力登场！

在虚构的战国时代，以光枪与魔物交战的STG游戏登场了，故事发生在天庆13年，为粉碎鬼骸王妄图统治天下的野望，救出被掳走的公主琴姬而与魔物们进行共9关的争战。

魔物－我来杀
公主－我来救！

AC

厂商：NAMCO
类型：STG
媒体：NAOMI基板
发售日：2000年11月下旬



PlayStation2
无双报导

掀开新世纪的幕布·一切从“X”始动



最终幻想X

厂商：SQUARE
类型：RPG
媒体：DVD-ROM
发售日：2001年夏季预定
http:www.playonline.com

PS2

宣告新世代的来临·舞动新时代的幻想·

虽然本作被许多玩家视为“垃圾”，但其系列作品的成功令人无法忽视它的存在。此次的第10作仍请天野喜孝先生绘制游戏名称，其洗练的画面气氛充分显示了新世纪的“FF”之美。

角色在3D多边形世界移动时，摄影的视点会随着角色的动作来移动。换言之，以全3D做成的原野地图会配合角色来改变。而战斗系统也进行了大幅度的改变，似乎没有了即时战斗（？）……

当然跻身PS2后，FF自然会进一步強化，本作旨在发挥PS2強大机能，向业界发出FF系列最強的怒吼。



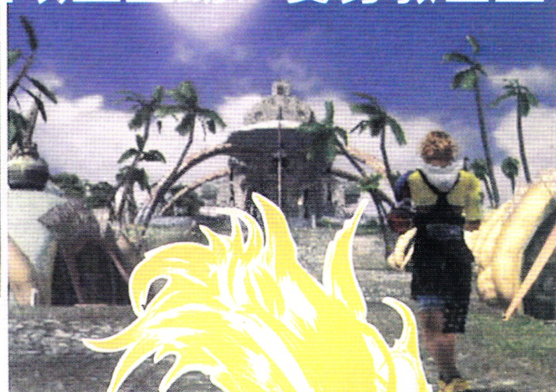
Tidus 提达



Yuna 尤达

为了使世界免于炼狱之苦 召唤士出动，变身救世主





本作的世界观呈现亚洲风，与以前的中世欧洲风大相径庭。在“X”的世界中，水占很大的比例，莫非……

FINAL FANTASY X™

ファイナルファンタジーX

最终幻想X

纯情房东俏房客2

ラブひな LOVE♥HINA スマイル・アゲイン™

NEW!! SPECIAL 电软特报 REPORT!

无双报导

GAME DATA	
名称：	纯情房东俏房客2
机种：	DC
厂商：	SEGA
类型：	AVG+恋爱
媒体：	GD-ROM
发售日：	2001.3.29

原作仍好评连载中的“纯情房东俏房客”在DC上的第一部约在半年前登场后，紧接着现在续作又再度登场了。这一次的故事以满载各女主角魅力的短篇形态出现，现在就为各位玩家介绍一下本作！

既然考取了东京大学，终于可以与成濑川……？

仍然有特制商品同捆版发售！

本作此次仍有特制商品同期发售，内容如下图所示共六种。呜啊～小忍围裙姿态的午餐巾，令人砰然心动（游戏中有此事件CG画面），“纯情”迷可万万不要错过了哦。



共9个短篇故事构成

这一次的故事是前作“～突然的婚约事件”的延续，是以景太郎考上了东京大学之后的雏田庄为舞台。在原作中大约是在帕拉拉克尔斯岛上的胡闹告一段落之后的3月15~31日左右。这次以登场角色为主附加与原作的不同点详细的为玩家做个介绍。

这一次准备了9个故事，7个女主角，还有前作的附加故事，而且还附加一个（嘻嘻……）哦。

还是一样的感觉……不，应该说更加简明的表现手法让内容更加生动有趣。

这一次的“纯情房东俏房客”是由我们7人的短篇

经常陷入自我情绪之中，堪称雏田庄第一的女孩

成濑川娜露 NARU NARUSEGAWA（配音：堀江由衣）



娜露是景太郎“15年前互相约定的女孩子”。最近终于开始能够互通心意的样子……

天然度120%的开朗贫血女孩

乙姬睦美 MUTAUMI OTOHIME（配音：雪乃五月）



「浪人们」的一员，与景太郎，娜露一起考上东大，但是仍然是呆呆的自我行事，对每个人都报以天然的微笑。

满脑坏点子与身材性感的女孩

绀野美津 MITSUNE KONNO（配音：野田顺子）



只要赌博、酗酒的地方她就会出现，而且引起骚动的元凶通常就是她。

为了剑道而活的雏田庄的保镖

青山素子 MOTOKO AOY AMA（配音：浅川悠）



追求神鸣流剑术，活在武士道中的少女——素子。常常对景太郎施展奥义剑术，但是最近性格慢慢的在改变。

那份笑料与感动再次降临在DC上！

这些地方都加以大幅改进了哦！

游戏系统基本上与前作相同，从(1)的序章开始依顺序到(4)的结果不断反复，但是令人在意的当然还是(3)的选择行动指令转盘部分，仍然是取决于(2)中的对话所得情报与找到的对象，转盘后出现OX来决定成败。

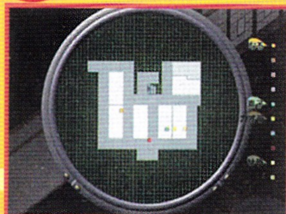
游戏的流程沿袭前作

(1) 序章部分
(2) 谈话交流部分
(3) 选择行动指令转盘部分
(4) 结果部分


决定行动的转盘。


转盘成功与否直接影响以后的发展。

新机能 以雷达模式简单的搜寻角色


本作中的这个"地图雷达"就是令人注目的新系统。哪个女孩在雏田庄的什么地方一目了然！当然地图的显示也很精细。


与东大的考古讲师——濑田一起的莎拉，最近在雏田庄生活，那种想做就做的性格与卡欧拉同一等级！

莎拉·马克都卡尔
SARAH MACDOGAL
（配音：小林由美子）

要不要搜集大头贴与讯息卡片看看呢？




景太郎的叔母，附近的和式茶坊"日向"的老板。景太郎或是雏田庄的住户不管什么事都可以跟她商量。

浦岛遥
HARUKA URASHIMA
（配音：林原惠）

前作中在故事与故事间可以在雏田庄内搜集"大头贴"，而这一次还可以收集"讯息卡片"。所谓"讯息卡片"是记载女孩子亲口叙述秘密的卡片；"大头贴"则是以将游戏内容中看过的CG图像以此形式表现出来。为了完整搜集所有图片，燃烧起斗志吧！

掉落在雏田庄内


↓到底讯息卡片上写些什么呢？在此先卖个关子，真正游戏的时候就能享受到了。在雏田庄中来回走着，玩家能够找到达40张讯息卡片吗？

只要看过的事件就会变成大头贴哦！



没有这个还是不行啊！这是景太郎唯一的兴趣啊。因转盘的分支要全部确认一次才行。


讯息卡片

故事集合而成的，虽是短篇但是大有内容哦！


她私底下仰慕着景太郎，但是偶尔会表现出大胆的行为。擅长所有家事的家庭少女。

怀抱梦想拼命努力的中学生

前原忍
SHINOBU MAEHARA
（配音：仓田雅世）


沉迷于发明的无忧无虑的少女

卡欧拉·苏
KAOLLA SU
（配音：高木礼子）


卡欧拉很擅长机械方面的制作，但是总是做一些奇怪的机械引起骚动的活泼少女，她打招呼的方式是飞踢！

继前作继续登场的
原创角色 **藤泽美穗** 的剧本也有份登场
MIDUHO FUJISAWA
（配音：今井由香）


她是前作的游戏原创角色，以景太郎的家庭教师身份登场。因为要与景太郎结婚的骚动让雏田庄掀起一阵风雨。



又要打扰了！
大家好吗？虽然景太郎家庭教师的工作已经结束了，但是还是可以来雏田庄玩嘛。可是对成濑川来说有点打扰……也不一定，请多多指教！


东大在校生的家庭教师（以前）

看广告学日文

CAPCOM

自信のないゲームなら、発売前にプレイさせたりは、しないはずだ。

全国のお店で、
発売前の鬼武者を
プレイしよう！

○先着限定で
「Making of 鬼武者」
DVDプレゼント。
詳しくは、店頭または
www.oni-musha.com

戦国サバイバルアクション

鬼武者

標準価格7,800円（税別）
1月25日、発売

株式会社カプコン

在全国的店中试玩发售前的鬼武者吧！

◆全国　ぜんこく（ze-n-go-ku）跟中文一样是全国。不过写的时候记得在“せ”上加两点，不然可就变成“战国”（せんごく）了。

◆お店で　おみせで（o-mi-se-de）就是店家、小卖店的意思！所有的店都可以这样说哦！

如果是没有自信的游戏，我们应该就不会在发售前让你试玩啦！

◆自信　じしん（ji-shi-n）自信是很重要的东西，大家要每天都有自信哦！另外，同一个读音，如果汉字写成“地震”，就是现在人们最怕的一种地球板块的能量运动啦！

◆なら（na-ra）这是一个接助动词，是那么、如果那样的意思，同样意思但不太一样的字“それなら”（so-re-na-ra）也是接续助词，所以用法差不多。

◆发卖前に　はつばいまえ（ha-tsu-ba-i-ma-e-ni）在发售之前的意思。“～前に”就是在什么之前、在什么前面。不管是抽象的什么时间之前、或者是具体的在什么物体前面都可以这样说。

◆プレイ（pu-re-i）这个字等于“プレー”读音跟意思都一样，就是英文中“play”玩、游玩的意思。

◆はず（ha-zu）应该的意思。

游戏名：鬼武者
战国生存动作游戏

◆鬼武者　おにむしゃ（o-ni-mu-shya）“おに”就是一般通称的鬼，另外也由此引伸出许多的意思。如比喻凶猛的人或者是坏心肠。武者就是指日本的武士。但是这里不能翻译成凶猛坏心肠的武士！因为“おに”加在名词的前面则有勇猛的、可怕的、厉害的意思。虽然有这么多意思，可是金城武这么帅，S·P怎么舍得说他是可怕的呢？所以将“鬼武者”翻译成高大威猛又厉害的帅气武士也不为过！

◆战国　せんごく（se-n-go-ku）所谓的战国，就是指情势动乱、群雄割据的局面！

◆サバイバル（sa-ba-i-ba-ru）这个是外来语（surviral），生存、残存的意思。也可以用来说是什么灾难的幸存者。

◆アクション（a-ku-shyo-n）这个字快要说烂了哦！大家应该知道了吧，是动作的意思，也是游戏类型中的其中一种分类。

《电软》S·P留言板

又到上课时间了，这次给大家介绍的是CAPCOM年初在PS2推出的销量近百万的动作冒险游戏《鬼武者》。我身边的许多朋友都在第一时间将其打穿，例如久未与大家谋面的软体动物。通关的朋友一定知道第一次通关后可穿上熊猫的衣服来进行游戏吧！特别是突出的2颗大牙和代替“鬼护手”的向日葵……本人只玩过不到一小时，但感觉还不错，只不过比起“生化”系列更注重动作性，而将冒险解谜因素降得很低，不知2代会否能开创一种新境界呢？



业界VIP的哲学、思考与梦想
——16位业界巨头畅谈2001年游戏业

责编：风林·P

株式会社 SEGA

1960年成立会社。1983年开始制作游戏软件，推出过许多名作和主机。2001年3月，DC主机正式停产。

努力开发出各种有趣的软件 将SEGA缔造为世界级的娱乐品牌！

——DC停产的消息发布后，SEGA内部发生了翻天覆地的变化，并以成为世界最强的软件商为目标而努力，那么今后SEGA的战略是？

●关于GAME市场的变化

如今，已经出现了融入到人们日常生活中的游戏，并且喜欢玩游戏的人也在增加。就像音乐一样，买CD的人与其说是想要得到音乐，不如说是想要得到自己喜欢的明星的产品。而对于游戏来说，同样的情况也有可能发生。虽然对于自己想要的游戏并没有一个明确的概念，但玩家们不会去买自己并不想要的东西吧。

●关于GBA

虽然去年GB的软件销量突出，但达到百万级的大作却很少。作为GBA的软件开发商，重要的是让玩家能够选择SEGA推出的产品，所以必须要推出像《Chu！Chu！Rocket！》和《Sonic》这样的，在世界各地都有忠实玩家群的作品才行。

●关于NGC

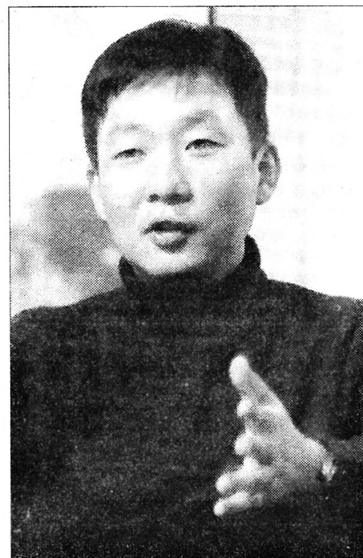
NGC的发售日可能会与原来预定的时间有所出入，如果推迟发售的话市场形势就会变得很严峻了。在美国，每年圣诞节都是游戏主机的销售高峰期。尽管如此，山内社长在看了那些精心准备的首发软件后，大概还是会说“与以往相比没有什么变化”或是“GBA与NGC不同，在没有全新的真正有趣的游戏以前NGC是不会推出的”这样的话吧。虽然对任天堂的实力没什么可怀疑的，但我认为如果错过了主机发售的黄金时间的话，对于任天堂将会是很大的损失。

●关于XBOX

在我的印象中，这部主机没有什么特别突出的特点。感觉Xbox除了机能方面很强以外，其他则与PS2很像。由于XBOX的开发工具是由当初DC的系统进化而来，所以对于SEGA来说，XBOX将是非常容易开发软件的主机。

●作为软件厂商的SEGA今后的发展

首先我们要使软件制作更为专业化，使“SEGA”逐渐成为无人不知的世界级品牌。例如像我们旗下的“SEGA SPORTS”、已成为招牌的“SEGA RALLY”、独立后的子公司以及我们的招牌制作人等等。这项计划会令SEGA的整体得到发展，就像斯皮尔伯格的电影一样，使SEGA得到全世界人们的认可与欢迎，而不是仅仅成为人们印象中的软件厂商。独立后的各个子公司，无论哪一家都不会局限于特定的主机和游戏类型，而是努力在各种硬件平台开发出有创意的、力求完美的软件。希望热爱游戏关心游戏的玩家都能为SEGA加油，今后也请广大玩家期待SEGA在游戏业各个领域的活跃。



香山 哲

[SEGA·共同最高执行责任者]

1960年出生，创建了株式会社マリーガルマネジメント，在游戏界的许多领域都有他的身影出现。去年，以特别顾问的身份就任于世嘉，并为了实现世嘉的理想而努力。

株式会社

ENIX

ENIX 今后会不断追求全新的趣味性，开发出令人耳目一新的游戏

1975 年 9 月创立。最初以 PC 用软件的开发为中心，在“DQ”获得成功后，开始转向 TV GAME。

——以《勇者斗恶龙》闻名的 ENIX，近年来也推出了许多原创的热门作品。今年能否保持这一势头呢？ENIX 今后的开发方针是怎样的呢？请听本多社长信心十足的发言。

●关于游戏业界的变化

虽然说现今游戏业界比较以前发生了一些细微变化，但是“没有意思的游戏会被淘汰”这一规律是始终不会改变的。也有一种说法是现在的游戏业是主机热销，但对应的软件却卖不动的说法，不过像 CAPCOM 的“鬼武者”就非常畅销。虽然这是个正面的例子，但我认为一个游戏如果卖不动的话，一定是因为玩家对这款游戏不想买或根本不想玩。相反，要是有趣的游戏就一定会畅销，这一规律也是不会改变的。既然是处在硬件平台更新换代的时期，那么就必须用更多的时间去解决硬件技术方面的各种问题。等到开发厂商都把这些问题解决得差不多了，也就是正式投入软件开发的时候了。

●关于新的平台

目前，我们正在对 NGC 和 XBOX 的性能进行分析研究。ENIX 始终坚持“一定要在普及量最高的主机上开发游戏”这一方针，所以现在家用机游戏的开发是以 PS2 为中心。等到 NGC 和 XBOX 发售后，不知玩家们会青睐哪一部主机。另外，我们认为掌机是一种很适合现代人的硬件产品。对于掌机我们的软件开发方针与家用机基本相同，会为普及量最高的掌机开发软件，因此我们目前只会为 GB 开发软件。



本多圭司

[法人代表・社长兼首席执行官]

1987 年入社。1990 年任 ENIX AMERICA Corp. 执行官常驻于美国。2000 年 10 月就任代表取缔役社长兼首席执行官。

●关于移动电话

有人说移动电话已经开始影响到游戏市场了，我不这么认为。移动电话与家用游戏机之间并没有直接的竞争冲突，两者的市场也并不相同，带给人们的乐趣也不一样。今后 ENIX 也会涉足移动电话的游戏开发。

●关于今后的游戏制作

ENIX 渴望挑战，这种挑战不是在推出已久的游戏的基础上进行修改，而是把完全不同领域的东西和新的表现手法吸收到我们制作的游戏中来，我们的目标是追求全新的娱乐性。我们当初的《勇者斗恶龙》就是如此，作为当时家用机上前所未有的游戏而获得了巨大成功。今后我们也会向各位提供前所未有的新乐趣，希望各位玩家能一如既往的支持我们。

株式会社

GAME ARTS

所谓网络技术的发展并不是硬件的概念 GAMEARTS 依旧以质量为本

1985 年 3 月创立，代表作《格兰蒂亚》。在游戏制作上视质量为生命，受到众多爱好者的狂热支持。

——自《武装鹫狮》、《格兰蒂亚》系列开始，不断推出优秀作品的 GAME ARTS。从宫路洋一口中说出的体现今后的 GAME ARTS 的关键词是……

●玩家期待的是网络

迄今为止所有的硬件都在不断进化，这是一种规律，也是一种必然。例如从 SFC 向 PS 的进化，就是从 ROM 载体向 CD－ROM 载体转变的过程；从视觉效果的进化来看，2D 平面也渐渐被 3D 多边形取代了，令当时的玩家大开眼界。不过，今天的 PS2 并没有给业界带来翻天覆地的变化。那么，业界的下一个惊喜到底是什么呢？我个人认为应该是网络才对吧。借助网络会产生出许多全新的游戏方式，这在以前是根本无法想象的，当然这也关系到硬件的销售。随着网络的飞速发展，相信将不会再有不同主机这个概念，因为网络的特性就是“无论任何硬件都可以相互连接”，为玩家带来交流的快乐。

●与任天堂产生共鸣——回归原点。

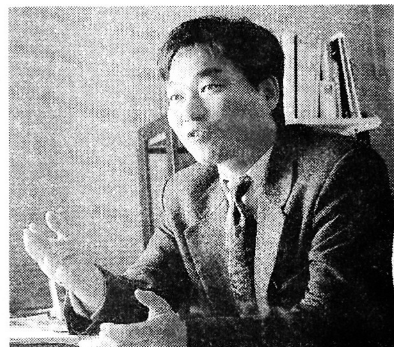
与许多人所说的一样，我也感觉到这段时间游戏界正在发生着巨大的变化，不仅是网络方面，今年还将会有许多的全新硬件发售。其中尤以任天堂的主机最引人关注，NGC 让人感觉到与其他主机之间有很大的不同。我认为当前只有任天堂考虑的是如何尽量的提高游戏性。我对任天堂这次将推出的硬件非常的期待。对于 GAME ARTS 而言，今年的打算是按照任天堂的路子回归原点，以此作为出发点来制作新的游戏。也许会让支持者们大吃一惊，相信今年我们推出的软件与以往绝对不同，敬请期待。

我认为在回归娱乐原点的同时，必须从中发掘新的东西。这一点，我们将以任天堂为榜样。

●今年是网络年！

考虑到网络的发展，我们必须开展相应的战略了。此外，今年也确定了以移动电话为代表的移动娱乐（Mobile Entertainment）这一概念。

我想今年将是日本的网络年，互动游戏会逐步成为主流。GAME ARTS 也将顺应这一潮流推出网络游戏，GAME ARTS 将不断接受新的挑战，敬请期待。



宫路洋一

[法人代表・社长]

1963 年生于鹿儿岛县。在大学期间创建了株式会社 GAME ARTS。作为制作人的代表作有《银河之星》等作品。

株式会社 SCEI

1993年11月创建，1994年12月PS发售。从此成长为统领业界的硬件商。2000年3月PS2主机发售。

PS2的硬件出货量已经突破一千万台 今年，软件将取代硬件成为主角



——PS2的网络计划能否实现？PS又将走向何方？关于令整个业界注目的战略方针，我们直接采访了SCE广告部副部长福永宪一。



福永宪一

［SCE广告部副部长］

1997年从索尼音乐经营企画部进入SCE，负责PS2出世时的广告业务。

●关于设想的实现

随着时代的变化，今年将是开展网络业务计划的一年，也是以网络业务为核心，实现迄今为止的种种设想的一年。特别是与移动电话的联动已经迫在眉睫了。但是，现在日本的通讯环境还存在着许多问题，比如速度、费用等因素都是难以逾越的障碍。由于条件还未成熟，现在还不能发表包括硬盘的发售日期等网络计划的详细内容。硬盘是一种全新概念的外设，绝对不是只要按一下开关就可以娱乐的简单设备。因此，将目前网络通讯的障碍逐一排除后，才能逐步为玩家提供了一个舒心的娱乐环境。

●集中了所有的娱乐形式

虽然PS2强化了DVD机能，但并没有因此而影响到PS2作为游戏机的使用。无论如何，PS2应该是实现各种娱乐的平台，而不是仅仅局限于游戏市场，实现与其它媒体的交互与融合才是我们的目标所在。只有吸收其它的媒体类型，游戏市场才能不断壮大。不但要有面向玩家的游戏推出，也要向成为世界规模的娱乐而不断迈进。

今后，PS仍会在市场上占一定份额，我们会根据PS硬件的特点继续开发软件。PS的目标是向着便携方向发展，不受场所的限制，确立新的家庭娱乐方式。

●关于竞争所带来的活力

游戏领域的竞争愈发激烈，也正是因为激烈的竞争才有了今天的发展。随着技术力的进步，游戏也随之发生了翻天覆地的变化，各个公司凭借自己的特长寻求发展。当然，游戏市场被一家公司独霸也绝不是好事，所以SCE对于其他厂商的主机的销售策略并没有特别的关注。不论SCE的将来是成功还是失败，我们的目标始终是“不断向支持本公司产品的玩家们提供全新的乐趣”。具备多样性、能够满足更多玩家的需求，这将是今后SCE发展的重点。

株式会社 任天堂

1952年创立，进行纸牌和花札的制造和销售。1983年发售了家用机FC，掀起了全球范围的巨大风暴。

作为世界上最强的游戏开发团体 制作真正的游戏是任天堂的追求目标

——今年，任天堂的两大新硬件GBA和NGC始动。那么任天堂能否借助它们重建昔日帝国呢？

●关于近期的游戏市场

从去年游戏市场的低迷状况我们不难看出，继续沿着老路走已经根本不能满足玩家的需要了。如果现在不采取行动的话，必然会出现游戏产业萎缩、游戏相关企业无处容身的窘况。仅仅把游戏做的豪华和复杂，反而会使玩家丧失玩游戏的闲情逸致。目前大多数制作者还是凭借以往的成功经验进行游戏开发，结果最终导致了去年游戏业界的大萧条。现在看来，大多数制作人还是没能理解山内社长所倡导的“从重厚长大向轻薄短小发展”的真正含义。

●关于任天堂的新主机

任天堂的两款新主机会为玩家带来全新的娱乐和刺激。虽然已有厌倦了游戏而转向其它娱乐的势头存在，但我们绝不会置之不理。

新掌机GBA将打破迄今为止已有的各种便携主机所给人留下的印象，它在实现大约5年前电视游戏的水准的同时，还可以随身携带，并提供了前所未有的多人同时娱乐。至于GAMECUBE，由于吸取了N64的教训，主机的软件开发相当便利，制作人可以全心的进行游戏制作，而不必把精力放在与硬件叫劲儿上。另外要说的是最近很热的网络话题，我认为对于孩子们来说，网络的门槛还是高了一点。

●关于今年任天堂的战略

根据公司内软件开发人员的建议，两大硬件的联动也实现了。公司内自宫本以下、世界最强的游戏制作人们的建议对于任天堂来说是最大的优势所在，也是任天堂的最大财富，他们了解对于游戏什么必要的，什么是多余的。从这个角度来说，我们推出的硬件和软件都是值得期待的。



岩田 聪

［董事·经营企画室长］

1982年进入ハル研究所，在FC时代作为制作人推出了无数杰作。2000年就任任天堂的董事·经营企画室长。

株式会社 ATLUS

1980年4月创立，代表作为《真・女神转生》系列。除家用机市场外，还涉足街机业务、游乐场设施运营等。

"真女神转生"将是今年游戏方面的重点，并将利用新硬件挑战自我的极限

——认真分析各主机的特点和对应的玩家群体，不断创造新事物的ATLUS。作为取缔役，也作为游戏制作人的冈田耕始对未来进行一番展望。



冈田耕始

[董事・第一开发部部长・制作人]

创立ATLUS的核心成员，《真・女神转生》系列的生父。在《恶魔召唤师》、《女神异闻录》系列中担任制作人。

● 根据主机的特点开发游戏

今后，我们的游戏将不会再同时推出各种硬件的版本了。为什么样的主机开发出什么样的游戏，为此我们将彻底研究各种硬件的性能。此外，也要认真分析软件对应的玩家群体。《真・女神转生》系列正如人们所见，是以较高年龄层次的玩家为对象的。不过最近，随着《金丝熊天堂》、《恶魔チルドレン》系列的发售，也争取能够使低年龄层玩家们接受。也就是说，ATLUS将以各年龄层为目标而努力。

● 对开发者具有吸引力的新主机

当前众多新主机的推出使竞争白热化。对于开发者来说，新的硬件是充满吸引力的。说实话，至今为止我们在游戏方面还没有投入过全力。考虑到周期和成本，都必须有所取舍。我认为若能创作出最好的作品，并不是由于硬件的更新，而是源于一种挑战自我的欲望。然而作为商业企业来说，则不得不考虑该主机将来的普及度，以及市场、玩家群、开发环境等问题。NGC据说改善了开发环境，令人期待。至于GBA的分辨率也很高呢，我们将活用其携带方便这一特点来开发相应的软件，目前预定推出的第一款软件是《爆裂躲避球战士》。

最后是XBOX，其强化了网络机能这一点很吸引人，此外可以为各年龄层制作相应的软件这一点也具有优势，这样应该可以进一步拓展游戏的乐趣。我自己对于网络机能很有兴趣，很想积极尝试。

● 不断挑战新事物

虽然没有感到所谓"远离玩家的游戏"，但也认为没有必要给游戏下什么定义。无论打算作怎样的新游戏，都会以ATLUS固有的姿态去面对与展现。目前已经决定将《真・女神转生》系列的最新作在PS2上发售，应该可以给《真・女神转生》的支持者们一个交待了。在前作的PS复刻版发售后，开发组就会全力投入到最新作的开发当中，希望能从中表现出值得玩家期待的东西。

株式会社 CAPCOM

1979年创立。1989年改为现在的社名。从街机起家，自FC时代开始就推出了无数热门作品。有《生化危机》等多部代表作。

热情期待新硬件的推出并将全力支持，利用新硬件带来的冲击开发出全新的游戏

——以魅力四射的全新游戏统领业界的CAPCOM。今后将会如何来发展，就这问题来询问冈本先生。



冈本吉起

[常务董事]

以《街头霸王II》和《生化危机》之父而闻名，全权指挥CAPCOM的游戏开发工作。

● 关于游戏市场的变化

有人说现在玩家对游戏的兴趣正在下降，对于这点我并没有感觉到。当然，从数字上看也许玩家的数量减少了几个百分点，但从整体看每年销售额为7000亿日元的市场并没有任何改变。虽然有多部主机将争夺这个7000亿日元的市场，但目前PS2却是唯一已经发售并创下惊人业绩的主机。也就是说如果现在玩家手上没有其他主机的话，PS2就是他们唯一的选择了。

● 关于新主机

NGC方面，今后我们打算全力进行游戏开发。不过，目前我还没有完全了解NGC硬件结构。比如若是开发设备价格昂贵的话，也许会相应改变部分开发计划。总之一切要待任天堂将一切完全公布之后才能够确定我们今后的计划。

而XBOX嘛，我觉得这部主机很有意思！但看起来好像不会在日本市场上称王（笑）。相反在欧洲和美国大受欢迎应该没有问题吧。对于XBOX的游戏开发目前还没有确定最终的计划，不过可以肯定会是大作，但不会是《生化危机3X》的（笑）。

● 关于网络游戏

我们会开发对应网络的游戏，但并不会将精力全部投入进去，因为目前网络的基础设施还不够完善。还有就是服务器方面存在很多的问题，我们一直以来都在为服务器难以管理而头疼，许多问题目前还无法解决。

● 今后1年CAPCOM的战略

在每一年，我们都想从有趣的切入点来展开工作。前一段时间我与任天堂的宫本先生一起制作了《塞尔达传说》，从中学到了很多关于制作方面的技术。在制作完成后的研讨会上，我对宫本先生表示了无论如何也要再次进行合作的请求。虽然目前还没有正式签订协议，但我打心底的想再次与宫本先生进行合作。

另外正在负责《Devil May Cry》开发的三上真司，他也正在制作一款前所未有的"超级大作"。公司的其他制作组人员见到后都表示出震惊，对于机种和名称都只能暂时保密，但敬请玩家期待。总之大家一定要关注今年的CAPCOM啊！

株式会社 BANDAI

今年是关键的一年，再严峻的挑战我们也将勇敢面对

1950 年以玩具起家，凭借超合金和高达系列的热销，游戏事业也蓬勃发展。1999 年发售了便携主机 WS。

——BANDAI 手掌机 WS 的销售状况比较理想。今后，基于 WS 的网络计划、移动电话服务、以及人物版权销售业务会如何发展？





高须武男

[法人代表・社长]

曾经担任美国 BANDAI HOLDING Corp. 社长后转任 BANDAI 社长。

●Wonder Swan Color 的未来如何？

各位的大力支持之下，WSC 的销量很快就达到了 100 万台，软件的总销量也突破了 200 万份，可以说开了个好头。

虽然 GBA 已经发售，但是 WSC 与 GBA 的特点毕竟不同，所以它不会给 WSC 带来多大的影响。比如，玩家借助一种名为 Wonder Gate 的周边，就可以充分享受网络游戏的乐趣。另外，为了使 WS 可以作为 PDA 使用，我们也准备将 WS 的机能向上修正，具体来说就是让 WS 能使用通用内存和 USB 接口设备。这些计划大概在今年底或明年春天就可以实现了。

●关于制作人的培养

目前我们打算通过 Wonder Witch（通过 Internet 进行的游戏作品评选）把由玩家制作的优秀游戏介绍给世人。游戏开发耗资巨大，但即使给新人 50 亿日元的资金，也不一定能开发出畅销的游戏。因此大家可以先从 WS 开始进行尝试，如果畅销的话再将其搬上其它的硬件平台。其实一直以来游戏厂商都把人才的培养看作是非常重要的事情，并进行着各种各样的尝试。

●今后 BANDAI 的目标是什么？

现在常有“游戏卖不出去了”的说法，也许是其他的娱乐方式分散了玩家的注意力吧！不过今年会有 XBOX、NGC 等新硬件的登场，他们肯定会为业界带来新鲜血液，令游戏业恢复活力。另一方面，网络成为主流后，玩家也会从中感受到交流的快乐。那时就要发挥 BANDAI 的强项——推广品牌形象。

在其他领域，我们准备在 PS2 上推出利用其强大图形能力的模拟游戏《吉昂前线・机动战士高达 0079》。此外 BANDAI 也加入了 XBOX 的开发阵容中，正在研究如何活用其硬件特性来制作更为出色的游戏。

株式会社 微软

绝对要让人们了解到 XBOX 的厉害之处，同时利用超强的硬件性能开发出乐趣十足的游戏

美国的总公司于 75 年 4 月创立。此后随着 Windows 系列的热销，微软发展成为在 60 多个国家拥有分公司的国际大企业。

——对于微软来说，2001 年是该企业迈入家用机市场历史性的一刻，“XBOX”将在这一年发售。借微软在东京电玩展进行宣传的同时，让我们看看微软对今后日本游戏市场的真实想法！

●关于 XBOX 的发售

从目前准备的情况来看，我们依旧是以今年秋天发售为目标而努力，至于价格还没有最后确定。可能会与 PS2 的定价 39800 日元相接近，而对应的 MODEM 和硬盘价格目前也不能透露。我们眼下还是比较关心任天堂 Game Cubu 的价格。我个人认为其定在 19800 日元左右的可能性也是有的。按照这种发展，今后的游戏市场必将出现非常残酷的价格大战。而且在大多数玩家已拥有多部主机的情况下，如何说动他们再买一台也是面临的困难。尽管如此，我们与任天堂在同一时间发售各自的新主机的可能性还是存在的。展望今年年底的商战，我们不仅要争取在日本市场一炮打响，还要和任天堂争夺 PS2 之外的市场分额，总之形势相当严峻。所以 XBOX 的价格也会根据那时的市场动向而进行适当的调整。

●XBOX 的优势何在？

我们的目的是让人能利用 XBOX 的出色性能来充分享受游戏的乐趣。虽然 XBOX 具备 DVD 播放功能，不过需要我们推出的专用外设才可以实现，也就是说 XBOX 本身还是以游戏机的身份登场。对于把硬盘作为 XBOX 标准配置的优点，我们已经在多种场合解释很多次了。例如，要把电影素质的影像制作成互动游戏的话，我们认为没有硬盘是无法实现，但是有了硬盘的 XBOX 就可以轻松做到。另一个优势就是网络游戏。虽然主机发售时网络设施还未完善，但现在 NTT 和其他企业正在努力推广 ADSL，预计年内可以覆盖日本 80% 的地区。这样的话，对于拥有方便网络机能的 XBOX 的优势就立刻体现出来了。

●关于今后的动向

关于 XBOX 实际可操作的游戏试玩版，我们预计会在 E3 大展上进行展示。而在本届东京游戏展上，我们除了展示日本 XBOX 主机手柄外，还将展示充分发挥 XBOX 硬件性能的、无与伦比的高水准画面。届时总裁比尔・盖茨也将亲赴会场，为 XBOX 摇旗呐喊。



大浦博久

[微软常务董事]

1986 年在微软日本分公司创建时进入。97 年担任常务取缔役至今。

株式会社 光荣

1978年创立。81年开始正式制作PC用游戏，《信长的野望》等名作相继推出。在向家用机移植PC游戏的同时，也积极制作原创家用机游戏。

作为实力派会社的光荣 今年是充满挑战性的一年

——PS2登场以来，光荣一直受玩家瞩目。成功的秘诀何在？听一听取缔役社长襟川惠子的话。



●**关于游戏市场的变化**

现在，除了游戏以外人们已经有了许多其他的娱乐方式，所以有人说游戏正在开始被冷落。但是，如果能提供更为有趣的游戏的话，仍然会吸引玩家的。为了向玩家提供全新的乐趣，厂商也随着主机的更新购入了新的开发设备。即便如此，如果在技术上没有创新的话还是无法提供有新鲜感的游戏。光荣通过分析市场的规模、主机普及量、发售时间等，以最大限度的努力获得了成功。

●**关于今年发售的新主机**

任天堂的主机很强大，但比较倾向于低年龄层。如果能有光荣这样的面向成年人的作品推出，也就有了扩展用户群体的可能。GB由于其容量限制，就必须绞尽脑汁压缩成本来制作优秀的游戏。至于NGC，作为硬件商的任天堂本身就拥有很多优秀的游戏，那么就要开发出体现NGC硬件性能的新感觉的游戏。尽管任天堂的市场战略是吸引高年龄段的玩家，但这不是一件容易的事。而XBOX与PC十分相近，对于光荣来说开发游戏会很容易。开发设备也很便宜，估计会有很多厂商加入。问题是如果不能推出有创意的游戏，占据份额较大的主机就会比较有利了。



襟川惠子
[法人代表·社长]
1978年就任光荣的常务取缔役。后来，担任日本PC软件协会副会长等职务，活跃在各个领域。1999年就任光荣的代表取缔役社长。

●**关于今后1年内光荣的战略**

光荣不会仅为特定的主机提供软件，而会根据业务需要积极的向各种主机提供软件。不过，我们现在是把重点放在PS2上，因为其销量大。软件方面则秉承我们一贯的路线。此外，已经开始了两个超越《决战》的大制作项目。一个正由制作人Shibusau Kou全力制作中；另一个于两年前开始策划，是全新类型的游戏。关于现在流行的网络游戏方面，也准备了把过去的《信长的野望》加上网络对战要素、搭载全新系统推出，希望能给更多的玩家带来乐趣。我们的目标是向大家提供前所未有的崭新游戏，敬请期待。

株式会社 KONAMI

1973年3月，，以娱乐设备制造起家。1991年社名改为KONAMI。作为大型软件厂商，在国内外拥有许多关联企业。

求新求变的KONAMI在2001年将迎接挑战，各种平台都将有我们的身影出现。

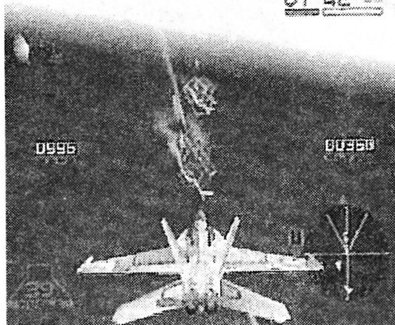
——以多平台战略发展的KONAMI，对于今后要发售的新主机有什么看法？



北上一三
[执行专务董事·家用机事业本部长]
1981年入社，负责业务用硬件的设计制作。1997年就任家用机事业本部长，2000年就任执行专务董事至今。

●**关于今年预定发售的新主机**

今后我们将采取多平台战略，现在的重心是放在PS2和GB上。我们肯定会为XBOX和NGC开发游戏软件。而在确定哪一款主机会成功之前，必须在开发投入的平衡上做出调整。如果调整失误，就很可能会错过游戏发售的时机，因此要经常进行细微的战略调整。



●**关于游戏业界**

我觉得当前不能把目光仅仅局限于日本国内了。只要稍加关注，会发现海外的软件厂商也是非常有实力的。我认为，今后必须要制作出能给全世界的人带来欢乐的游戏才行。

●**关于移动电话**

关于移动电话侵占游戏市场确有其事。这并不只限于游戏，所有的产业都是如此。我认为用户不会不假思索的进行消费，但从消费渠道来说，花在移动电话上的钱确实增加了。KONAMI也准备为了能在今后的市场中继续站稳脚跟而进行新的尝试。将来如果有类似融合游戏机和移动电话的便携式娱乐设备发售的话，对于玩家和游戏业界来说都将是一件很有趣的事情。

●**关于今年的KONAMI**

今年的KONAMI很强大哟(笑)。去年感觉上好像是稍微休息了一下，今年会从《合金装备SOLID 2·自由之子》开始，陆续推出《寂静岭2》、《心跳纪念品3》等人气大作。当然，KONAMI的固定节目(指实况系列)也会照样推出。这些都预定集中在年内推出，无论如何敬请期待今年的KONAMI！

株式会社 NAMCO

1955年6月创建，可谓是业界屈指可数的电玩老铺。旗下名作无数，不仅在街机堪称扛鼎，在家用机界也是实力派。

NAMCO一向以精湛的技术力领导业界，新主机对于我们而言将是最大的挑战

——不单单追求游戏性、更凭借最尖端的CG技术始终身处时代与潮流之巅的NAMCO，作为带动PS的中坚力量，瞄准的下一个目标是什么？



浅田安彦

[常务董事]

1975年入社，NAMCO常务董事，主管家用机事业。是从家用机事业创业时期就一直在开发、销售部门工作的元老。

●肩负软件技术革新的使命

NAMCO经常扮演引领业界的角色。在主机革新的同时能相应对软件进行技术革新的正是NAMCO。然而，在PS2发售后的最初一年里，没有能够推出具有革新意义的软件。因此，NAMCO在PS2上仍然肩负着必须去完成的使命。但就PS2的现状来看，只能算是强化了DVD功能的游戏机而已，虽然具备向下兼容性，仍远未达到当年PS对业界的推动效果。也就是说，从开发角度来看能在PS上制作的软件，就完全没有必要特意做到PS2上去。

●我们已经重新认识到了任天堂的伟大

新主机已纷纷预定发售，但这是否能给沉默已久的业界带来活力还是个疑问。XBOX大概在美国会很畅销，但也无法排除对微软这一美国公司首次加入家用机是否能够顺利的担心。在这种情况下，最有把握的就是任天堂了。始终坚持自FC时代以来的一贯方针，集中力量于特定的玩家群体，让我们不得不感叹"任天堂——了不起！"。GBA可以利用通信机能实现软件的技术革新，将玩家的年龄层进一步拓宽。我们公司也已经开始了GBA版《风之克罗诺亚》的开发工作，并准备为GBA推出更多的软件。此外，对于NGC也十分感兴趣，这将是一部对玩家群体产生重大影响的主机，因为任天堂的产品历来如此，这点我们确信无疑。

●平台无关性

游戏业界正迎来以网络为代表的革新时期，NAMCO必须能够提供体现"从原点出发"这一精神的游戏软件。为了能获得广泛用户层的支持，也必须继续为上一代主机提供软件。为此，希望在软件开发技术水涨船高的现状下有所突破，实现平台的无关性。此外，整个业界也有必要把游戏作为一个商业模式来加以考虑。在进行了各种各样的探索后，NAMCO就可以提供活用了这些技术的产品，在2－3年后形成领先的局面。

株式会社 SQUARE

1986年9月创立。推出了代表作《最终幻想》等众多热门作品。1997年转向PS平台，为PS的普及做出了巨大的贡献。

今年将是史克威尔大展鸿图的年份，力争使今年成为历史上第一个"最终幻想"年

——"最终幻想"系列，电影版"最终幻想"，PLAY ONLINE……今后坂口先生有什么打算？由铃木尚社长来谈论有关SQUARE的话题。

●关于今后的游戏业界

去年，在用来消磨空闲时间的娱乐种类的调查中，玩游戏这项选择的排名很低。今年为了能使游戏获得较高的排名，我们将不断推出震惊世界的重量级作品，游戏业的这种势头相信也会随之保持下去。

●关于今后的作品

今年可以说是完全以"最终幻想"为中心，这里有两层意思。一是想把今年变成"最终幻想"年，有"FFX"、"电影版"、WS版相继发售，在这些作品的助阵下，我们希望能将热潮持续下去搞成一个盛大的节日。二是想开拓网络游戏的市场。这仅靠我们是不行的，需要硬件厂商和将目标锁定网络游戏上的软件厂商之间的共同努力。既然今年被称为"网络年"，我们打算利用FF的人气为网络游戏打下一个良好的基础。

FF系列的首款网络游戏是"FF IX"，对应的平台也已经确定为PS2和PC。在PLAY ONLINE方面，我们会找一个合适的场合再发表。我想在不久的将来各位玩家就会看到，敬请期待。

●关于掌机游戏市场

以前曾经宣布过，现在正在计划开发面向掌机游戏市场的"FF IV"、"V"和"VI"。从"VI"以后在画面效果上我们倾注了很多心血，有很多必须在技术上加以解决的部分，而移植本身并不是问题所在。

●人事变动和FF的未来

坂口的辞职，与相伴而来的经营结构整顿、经营行政分离等招致了很多人的误解。这个财政年度的业务出现了赤字确实是事实，但并不是原因。今后坂口将不会再分心于经营方面上的事宜，而会专心从事创作工作。对SQUARE和坂口来说，需要做的事情还很多。

坂口辞去副社长职务、称为SQUARE专属的执行制作人后，会将自己的主要精力集中到游戏的制作上，这对于热爱史克威尔的游戏的玩家来说，是一件好事。总之只要看看今后的FF就会清楚了，请各位拭目以待。



铃木尚

[法人代表・社长]

创业时的成员之一。1996年创建DIGICUBE（现任法人代表・社长・CEO）。去年5月，就任SQUARE的法人代表・社长。

株式会社 BANPRESTO

尽管业界正处于低迷的过渡期间 但是我们仍然会利用优势创造出百万大作

一直以来以制作"超级机器人大战"闻名的 BANPRESTO，在各领域均有她的存在。

——BANPRESTO 开展街机、家用机等各种业务，这次请家用机部门的掌门来讲述游戏的未来。下面是董事滩俊宏的采访。

●关于现在的业界

现在常有人说游戏不好卖了，这确实是存在的现实，对于软件开发厂商也是个难题。在目前这种游戏销量有点停滞不前的状况下，软件厂商只能追求游戏性使玩家再度感受到游戏的乐趣，这是非常困难的。如今已经不是只凭 PS2、XBOX 等的华丽画面就可以打动玩家的时期了，最终的考验还是要落到软件厂商的肩上了。从这一点来说，现在的形势确实很严峻。

在目前的情况下，让人感兴趣的其实还是 PS。目前仅日本国内就有 1700 万以上的普及量。BANPRESTO 准备和 BANDAI 联手，推出使用卡通人物、面向幼儿的游戏系列，可以利用动画、当答对问题时会有真人配音的卡通人物进行夸奖，灵活运用 CD－ROM 的特性。

●关于对应网络的策略

关于网络娱乐中心的内容已经有了各种各样的计划，今年将开始一种在网上玩的类似抓娃娃机的游戏" Prize Park"，可凭此得到 BANPRESTO 的玩具，虽然简单但很有趣吧？

关于对应网络的游戏我们还是准备再观望一段时间。虽然关于网络费用的问题会慢慢得到解决，但我认为目前的网络环境还不是一个能产生百万大作的市场？所以从开发者的角度来说，现在正处于观望阶段。

株式会社 HUDSON

利用当前网络游戏的飞速发展，善于开发多人游戏的 HUDSON 将如鱼得水

在日本最先销售 PC 游戏的家用机游戏老铺，其独特的多人游戏拥有众多的支持者。

——作为多人游戏先驱代表之一的 HUDSON，以"网络游戏也是多人游戏"的信念昂首踏入 2001 年。请看副社长中本申一的观点。

●今年的 HUDSON 怎么样？

今年 HUDSON 将以"便携娱乐"为中心，展开各种工作。具体来说，包括 GBA、i－mode，以及使用便携 GB 适配器的研讨开发。此外还有把以前曾发售的" てくてく Engine"加以发展而成的小型便携式网络终端等。

●关于网络游戏

我自己是 PC 网络游戏 "Ever Quest" 的狂热中毒者，所以对于网络游戏的乐趣可说是深有体会了。现在，HUDSON 也在开发这类游戏。对于 i－mode 和 PS2 的连接计划非常期待，也在考虑制作相对应的软件。

我感到现在每个游戏的"生命"都越来越短，因为缺乏新意而无法打动玩家。虽然要打破这个局面，只需做出包含全新创意的游戏就可以，但是说起来容易实践起来却很难。而能解开这个死结的，目前应该是网络吧。

所谓网络游戏，不就是可以多人参与相互交流吗？说白了就是多人游戏。只要看看我们的代表作就知道，我们在这方面相当擅长。所以，HUDSON 会基于以往这些开发经验来开展网络游戏的开发。

●想对玩家说的话

我们的游戏都是多人游戏，说起来在开发成本上是比较亏的，因为一份游戏可以供 4 个人玩(笑)。但值得骄傲的是，我们每部游戏同时玩的人最多。所以赚钱多少没什么关系，只要能让玩家们高兴，我就很欣慰了。

株式会社 CHUNSOFT

追求最好的声光效果并不是最重要的，我们认为应该让玩家可以从中体会到乐趣

1984 年创立会社，电子音效小说系列（比如"街"）、"不可思议的迷宫"系列为其代表作。

——以制作充满新意的游戏而带给人们惊喜的天才制作人——中村光一，这回不是作为制作人，而是从经营者的角度上来探讨游戏业界的发展。

●会加入 XBOX 吗？

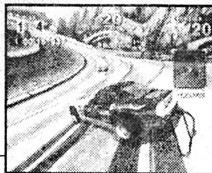
目前我们已知 XBOX 可以基于 Windows 进行软件开发，那么以往使用的 Windows 工具在修改后应该也可以利用。这样，对于开发环境就胸有成竹了。在这一点上，XBOX 与以往的所有主机都不同，真是令人期待。此外，我们更是期待利用 XBOX 的性能能够制作出什么样的全新游戏来，对于我们来说是一次挑战。

●关于网络游戏

关于 i－mode 方面，现阶段考虑的是能够充分利用 i－mode 的机能、而不是那种下载之后直接在终端上玩的东西。另外也打算积极的参与游戏主机的网络游戏相关业务。但是，现在目前除了 DC 之外还没有家用主机具备完善的网络环境，所以首先应该像 PC 那样做好网络基础工作，再考虑开发适合的软件，就会比较轻松了。

●今年的 CHUN SOFT

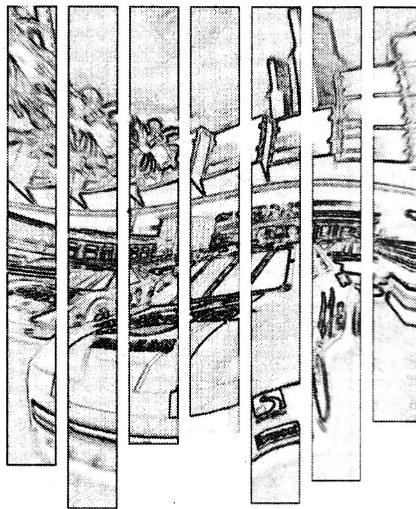
首先会发售"风来的西林 GB2 ～沙漠的魔城～"，敬请期待。此外还会推出 1 款 GBA 的游戏，如果开发顺利的话还会推出 2 款 PS2 游戏，相信一定会使一直以来支持我们的玩家满意。



甩尾即车子横过来沿着弯道曲率滑行。DC/AC 版梦美第 3、43、63 首歌同由光吉猛修先生演绎。

●SEGA 的游戏像好酒，玩(喝)的时间越长，越香醇；任天堂的游戏像毒品，价格昂贵，一但拥有，无法自拔。又，KOF2K：玩 BUG 不玩技术；SF Ⅲ 3RD：SNK 倒闭的充要条件。(http://firekof.yeah.net 北京和平里 刘阳)/天："索尼的游戏像口香糖……"一句，删！

维●这款游戏不但让人毛骨悚然，而且让人感动！(当史地(？)夫对克蕾儿说 I LOVE YOU！时)/天语：维罗尼卡，I 服了 U！



DAYTONA USA 2001(二)

http://daytona.dricas.ne.jp/

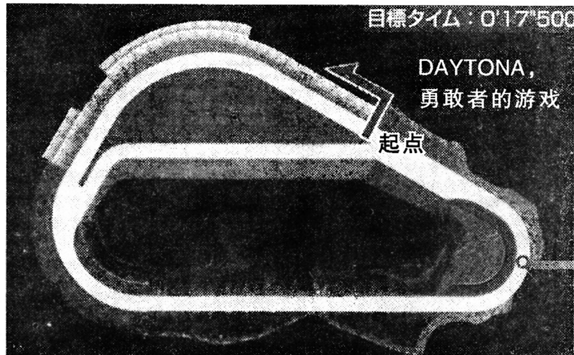
www.amusementvision.com

一切赛车游戏的终结者。
玩"梦美"，品"电软"。
中美日跨国对战捍卫铁杆威名。
"独角兽"是一把双刃剑。

梦美提高成绩的空间有限。每辆车的性能不同，再将轮胎调整考虑进去，则基本驾驶方法和各弯道过法是完全不相同的，手感迥异。因此，初入门者应优先使用顺手者习之。其中需要指出，独角兽虽然很不好开，但野马自有大优势。就以 777 赛道为例，在最后弯道处，别的车需要"甩尾"过弯，而 UNICORN 却只需将切入速度控制在 310，直接松油打轮即可。

777 SPEEDWAY

●蝗虫：此车能在最后弯道以 280 脱出即告大胜。
●猎鹰：采用 HORNET 走法 OK，始终较安定。
●闪电：难点处必慎重，外侧切入时当心碰撞。
●麒麟：无须点刹，此车自动甩(外侧切入)。8 圈30 车天语均 17 秒 7，快 17 秒整，2 分 21(未练)。最软。





图例为黄蜂。本关唯一难点在于地图 A 处。过弯分解图如上。上左可知，距大弯稍远处即需点刹打轮(大打)了，切入点请大致记清，由此甩尾开始。上中，对于黄蜂来说，侧滑时油门可较快速地回复至"接近全开"状态，此过程中车头几乎垂直于弯道的切线，车体滑入赛道内侧，仔细把握车子的朝向，随时调整油门，不可上草地，否则全完。上右是赛车脱出态，在"上中"过程中车体可以完全操控的条件下，最后阶段即为"油门全开"，可见这时车子理应回到赛道外侧，于是弯道通过，但要注意脱出时一定不要碰壁。A 处：OUT→IN→OUT。脱出目标为 300KM。

"梦美"温馨回顾

街机梦美 1 代的小秘密不少。我们每期登一点。如图，777 赛道就是因为山岩上嵌有一个巨形 SLOT MACHINE。注意在家用游戏中，开到这儿之前按 A 键三次，轮盘会停止。土星版可。

祝贺"封神榜"栏目重出江湖！！欢迎各机种专业级玩家和休闲派新手来信要求提名！

我很喜欢彩京的《1945 Ⅱ》，我认为《1945 Ⅱ》是我见过的最出色的纵版街机射击类游戏。首先，它的画面细腻、朴实、层次感很强，各关 BOSS 设计的极有气势而且特点分明。其次，《1945 Ⅱ》的平衡度较好，第一版的难度适中，属于那种越打越上瘾、让人爱不释手的类型(好像吃羊肉串，吃了一串想两串，越吃越爱吃)。

我打这个游戏大约有一年的时间了，还没有吃透，有些着急了，所以想向你寻求帮助。这个游戏由于工作比较忙我练得不勤，现在可以用 Ki84 打到 2－4，168 万，震电也能翻版但分数不高(日版机 NORMAL 难度)，属于中等水平吧。第一版我有时可以做到不死命带四颗保险过关，最好成绩为 134 万多(第一版各关打法比较简单，理论上可以做到不放保险翻版，我试过但未成功)，可是到了第二版，狂扔保险不说，打得却毫无章法可言，尤其是前四关中的"飞艇"和"轨道车"两关完全凭即兴发挥。练第一版时还可以观察总结敌机子弹的规律，从而研究躲避的路线和方法，可是到了第二版，子弹多而密速度又惊人，根本没有时间观察，导致我的水平停滞不前。可能是我孤陋寡闻吧，我在北京还真没见过能打到 2－6 的，亲眼所见打的最好的是新世界的某人，见他最高也只是 2－5 关底 189 万多，而且他打第二版时也没有什么好方法，想偷偷学艺都不行(这个人不会就是天师你吧，如果你只能打 189 万那我可太失望了)。

电子邮件：our1945@263.net。

天语：作者刘源即将到澳州留学，为了避免遗憾，所有知情者请发邮件给他。1945 迷是一家人。

●太 8 成绩：13 小时 50 余分通关，全 16 只 GF 收集完毕。1 分钟解决仙人掌，1 分钟干掉欧米茄(其中前 30 秒是奥了出来砍了一剑且没砍到)欧米茄至死敌未出一招。3 分钟摆平最终魔女最终形态，但卡片已被我使用了几张。

附太 8 时间经过——Disc1，4:15/Disc2，4:00/Disc3，5:00/Disc4，0:40

注：玩太 8 时即使按暂停，时间也照常过。还有画面转黑时也需时间 5 秒钟，再有就是 PS 盖打开也算时间，即是说只要开始玩了，不管干什么都花时间甚至有的 CG 也花时间，所以光头不好，卡碟，都影响成绩，要想快必须注意。

●豆腐：本人通关三草皆不食，体力 Fine，时间稍长 8 分多，除了狗和部分植物外，其他地方均跑过去(狗和赤藤蔓被我扎死了之后才跑过去)。从游戏开头到结束未被任何东西攻击到。未废一滴血，雪白色豆腐通关。

天师，说句实话：豆腐这游戏很久以前我只挨三下，那时还没有豆腐攻略。我本来想全跑过去以后再写攻略，没想到后来不到一个月攻略就登出来了——真有点可惜(因为攻略的技术和我还有段距离)，要不然攻略应该是我写，但估计现在就是写出来也不会有人看了吧！太 8 成绩应该不会有人怀疑了(因为太 8 之魔已有 19 小时记录)我只比他快一些，大家能相信。至于豆腐，若有人有不明之处可信寄如下地址：吉林省长春市长春中医学院医学院分部(东民主大街 10 号)99 医疗 1 班 辛小博，130061

email：biohazard.super3@Yeah.net



JSR●街头喷射小子在美、日等国获得多种奖项。是公认优秀之第一款具备动画风格的多边形游戏，引领时代潮流。DC 玩家不要放过它。

梦美●每天全球有 2 万 6 千人在网上玩 PSO，但现在最热的对战是 DAYTONA。由于速度感过高，DC 版有些朋友接受起来较困难，这是正常的。

报告●为强化战力，本刊"科普园地"将进一步完善体制，奉献精彩(含专业级硬件分析与专业级故障鉴定)。下期，就是 DC 的 A 版、B 版区别。

サクラ大戦3 Sakura Wars ~巴里は燃えているか~

樱大战 3

~巴黎的燃情岁月~

让樱花迷们期待的超大作——樱大战 3 终于如期发售了，莱因费尽了力气才搞到限定版。不过打通一遍后觉得非常优秀。因此奋笔疾书将攻略奉献给樱花迷。注意樱 4 仍将在 DC 上推出！！

DC	厂商:SEGA	类型:AVG
	发售日:2001 年 3 月 22 日	

文/莱因总帅　　责编/WP

第一章：角色介绍

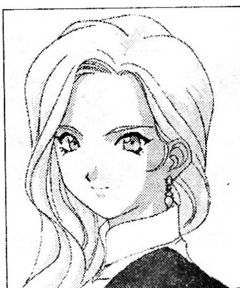


迷人的赤色修女

爱莉卡·冯迪努

(エリカ·フォンティーヌ)

本作的女主角，爱莉卡作为蒙玛尔特鲁教堂的修女，对神的信仰不输给任何人。对工作非常热心，而且爱帮助别人。不过只是有些马虎，所以总出差错。此外她总带着机枪逛街，也给巴黎警察局带来的许多麻烦。



贵族的末裔

格里希努·布鲁梅尔

(グリシーヌ·ブルーメール)

继承了诺曼底公爵的血统，巴黎名门贵族布鲁梅尔家的正统继承者。格里希努从小就受到正统贵族的思想熏陶。总有些高高在上的感觉。不过在战斗中她的勇气与力量几乎可以与队长大神相匹敌！



永远微笑的小姑娘

可可

(コクリコ)

出生于贝德纳姆的可可是马戏团的团员。她非常喜爱动物，能够轻松的驯服所有猛兽。性格开朗，而且永远带着爽朗的微笑，是个不知道憎恨的天真无邪的小姑娘。她所在的马戏团也在巴黎拥有极大的人气。



需要服刑一千年的巴黎大恶人?

洛贝利亚·卡尔里尼

(ロベリア·カルリーニ)

作为巴黎有史以来最大犯罪者的洛贝利亚，却拥有极大的灵力。被巴黎警方逮捕后，由巴黎华击团司令以减刑为条件说得。加入华击团后她能停止做坏事吗?



标准的大和女性

北大路 花火

花火是日本贵族北大路男爵家的大小姐，虽然生在日本，但 3 岁就移居法国，对日本的事没有什么印象。但她却精通书法与箭道。就像外表给人的感觉一样一样，花火是个非常稳重的女孩子，极有同情心，做事谨慎。最大的爱好就是读书。



大神一郎

守护帝都安全的帝国军人

大神一郎作为海军士官学校的首席毕业生，在太正 12 年加入帝国华击团，并担任队长，先后消灭了威胁帝都的“黑之巢会”和“黑鬼会”得到的帝国军部的认同，晋升为中尉，并来到巴黎留学。作为本作的主角，你会让大神如何行动呢?

大神的光武 F

光武依然装备了双刀，所以只能近身攻击。不过大神拥有全花组最高的攻击力，因此可以将敌人一击必杀。在必杀技方面有两种，“狼虎灭却·刀光剑影”只能攻击一个敌人。所以大范围攻击的“狼虎灭却·疾风迅雷”是值得推荐的。要使用“狼虎灭却·疾风迅雷”就必须让队长类型转为攻击型之后才可以。

编辑本部特别报告

相信现在玩樱大战 3 的樱花迷们大部分都买了原版，不过有一个重大问题要指出。樱大战 3 不能在美版与欧版 DC(3020、3030)上靠引导盘引导执行！所以现在只有日版 DC 能运行原版樱 3(莱因因此又买了一台日版 DC…)而 D 版(有动画版与无动画版)都死机！因此要玩到樱大战 3 还真的不是一件容易的事。以上几句话，谨为即将购买 A 版、B 版和 D 版的玩家作参考之用。

告宣传工作，兴趣是做蛋糕。女孩。在『黑猫剧场』中还担当广

辛是个快乐，充满好奇心的

辛·卡普里斯(シー·カプリス)

卖店的营业员



常开朗的女孩。起来很严肃，而事实上她是个非书，每天要处理许多文件。所以看

梅尔作为格兰·玛司令的秘

梅尔·林岑(メル·レゾン)

格兰·玛的秘书



背后默默的做着工作。令。比谁都热爱着华击团。总是在理，实际上是巴黎华击团总司

表面上作为黑猫剧场的经

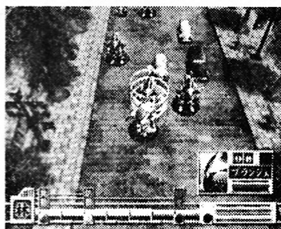
格兰·玛(グラン·マ)

巴黎华击团总司令



第二章：战斗系统简述

本作中的战斗系统完全放弃了正统SLG的战棋方式，取而代之的是极其自由的ARMS战斗方式。换句话说就是类似A·RPG的战斗方式，行动力称为ARMS，在有行动力时可以实行移动、攻击、防御、集气、回复、必杀等行动。本作中必杀技是不消耗ARMS的，只要ARMS够多就可以无限回复体力。这种战斗方式的好处是可以任意做你想做的事情，而不用局限于行动回合。下面就简单的介绍战斗中的几个要点。



协力攻击

协力攻击与前作相同，只要在攻击敌人时周围有自军机体，而敌机体也在友军机体攻击范围之内，就会随机发生协力攻击。攻击力会比普通攻击高50%。不过发生条件中非常重要的一环就是必须对敌人进行三次以上的连续攻击才可以。



↑最关键的是协力攻击可以节省宝贵的行动力。

友情反击

友情反击是本作中新加入的系统，与协力攻击发生条件相同，在敌人攻击自军机体时由周围的友军随机发动，发动后敌人的攻击造成的伤害被减为0。不过参加友情反击的自军机体如果采取了防御事态将被取消，因此还是有一些弊端的。



↑如果信赖度高的话，是经常会发生友情反击的。

队长命令

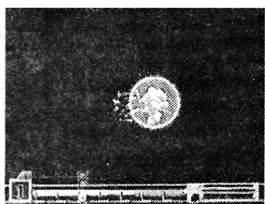


↑在BOSS战中推荐大家使用山作战，比较安全。

队长命令与前作相同。采取何种作战方式直接影响ARMS中各种行动的消耗量。风：气合、回复所需要的行动值少，没有了防御指令。林：各个方面没有变化。火：，气合所需要的行动值少，没有了回复指令。山：防御、回复需要行动值少，没有了气合指令。

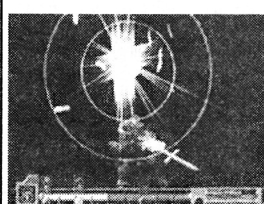
掩护指令

掩护指令（かぼう）也与前作一样，在战斗中大神可以掩护友军。将敌人的伤害减为0，而且使被掩护的自军角色信赖度上升。不过只能依然使用3次，所以要注意要到关键时刻使用。其实掩护的最大作用还是提高队员的信赖，一定要好好利用这三次机会呀。



↑掩护是非常好使的指令，在BOSS战中大放异彩。

连续攻击

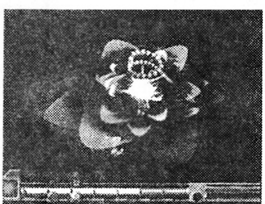


↑如果连续攻击的过多就无法执行其它行动了。

本作中只要有行动力就可以最大五次连续敌人。不过敌人如果没有被打倒，也会连续攻击己方。而且攻击力随次数成倍上升。比如只攻击一下伤害是2、攻击两次伤害为5五次就是40左右。所以战斗时要多注意防御的运用。

必杀技

本作也与前作一样每个队员在气合100时，都可以使用必杀技。这种攻击比普通攻击威力大很多，而且有的必杀技还可以大范围回复机体体力，不过要注意敌人BOSS也有必杀技。而且还附带各种特殊效果，所以对付BOSS时要格外小心。



↑BOSS的必杀基本都有短路特性。

合体必杀技



↑合体攻击最大的优势就是范围广大，可消灭大量敌人。

本系列中传统的最强技，攻击力与攻击范围无话可说，只要队员的信赖达到最高点时（攻+8防+6移+2）。大神与该队员的气合都是100且相互临近时就可以发动，将局面逆转。但是如果敌人不多的话还是不使用合体技比较合算。

樱大战 3 完全攻略

序章

从谜之组织"黑之集会"和"黑鬼会"手中两次将日本解救的帝国华击团队长——大神一郎，在太正 15 年告别帝都与花组，漂洋过海来到了法国的花之都——巴黎。开始了他的特别留学生活。但是他只单单是来留学的吗？现在还没有人能解答……

第一话 花之都巴黎

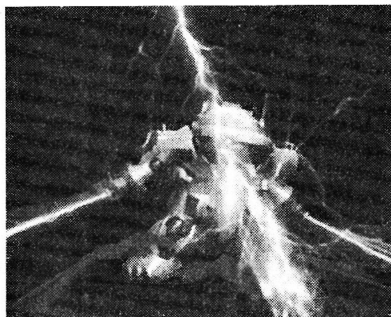
一阵雷雨过后，大神一郎踏上了异国之都——巴黎的土地。来到了日本大使馆门前正好看见了，日本驻法国武官——迫水典通。向迫水典通大使报告后，大使将欧洲博览会的门票给了大神，于是大神便前往会场观看展览。（注意：由于时间紧迫，篇幅有限，只能将正确的或对将来剧情发展有益的 **LIPS** 选择告诉玩家，而且主要追求对象是女主角爱莉卡。望诸位 **FANS** 见量。）**LIPS 选择：**向迫水大使自我介绍——帝国海军中尉、大神一郎です。

来到了欧洲博览会会场，大神见到未来蒸汽汽车展览，很感兴趣便过去观看，突然此时一辆汽车出现了失控，向大神撞来，不过大神灵活的躲开了，大神担心车上司机的安危，跑到车前查看，却发现了一只眼神凶狠的兔子。正当大神寻找医生救助负伤的司机时，一位红衣少女跑来用不可思议的力量治好了受伤的司机。在大神和少女的谈话中得知，她的名字叫爱莉卡·冯迪努是教会的见习修女。大神和她约定，不把她治疗司机的事说出去。最后爱莉卡将一张"黑猫剧场"的晚会招待券给了大神，她说她是那里的舞蹈演员，让大神一定要去看。大神感觉爱莉卡虽然心地善良、活泼开朗不过做事马虎是一大缺点……。**LIPS 选择：**汽车撞向大神——跳んで避ける（爱莉卡信赖 **UP**）；爱莉卡问大神想知道什么——君のその力は（爱莉卡信赖大幅度 **UP**）；日本人也马马虎虎吗——今日は切ってきたんだ（爱莉卡信赖



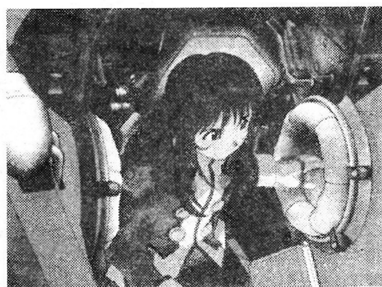
UP）。

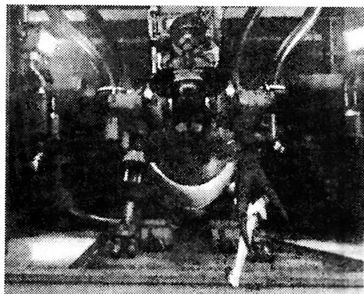
参观完博览会，大神来到的日本大使馆，迫水大使让大神一起去参加欢迎会，而地点正是"黑猫剧院"在这里大神看到了爱莉卡的演出，虽然最后以失败告终，不过大家还是很满意。在欢迎会上大神见到了"黑猫剧院"的经理格兰·玛女士。格兰·玛还将剧场宣传员——辛、经理秘书——梅尔介绍给大神认识。而辛则让大神有时间一定要来卖店。之后爱莉卡问大家玩的是否开心，大神当然用最大的声音大喊——"很开心！"当然此举又赢得了爱莉卡的信赖。最后迫水大使让大神在 30 分时到ロビ－等他。之后就是 25 分的自由行动时间了。**LIPS 选择：**黑猫剧场的感想——さすが巴黎の舞台ですね（格兰·玛信赖 **UP**）；自己在帝都剧院是做——モギりをしていました（格兰·玛信赖 **UP**）；叫好的声音大小——指针最高时确定（爱莉卡信赖 **UP**）；迫水大使让大神 **30** 分时找他——はい、わかりました（迫水信赖 **UP**）。



自由时间：本作的自由时间与前作相同，每到一个地方消耗 5 分的时间，所以在 25 分时要记得去**ロビ**－找迫水大使。基本行动路线是乐屋、厨房、买店、**バ－**、秘书室、**ロビ－**。**乐屋 LIPS：**爱莉卡问大神她很奇怪吗——そんなことないよ（爱莉卡信赖 **UP**）；爱莉卡问大神的个人情况——日本での仕事をえる（爱莉卡信赖 **UP**）；大神最想做什么——世界が平和になりますように（爱莉卡信赖 **UP**）；调查爱莉卡衣服——似合ってる思うよ（爱莉卡信赖 **UP**）；力量 **LIPS** 中——指针最高时确定（爱莉卡信赖 **UP**）。**厨房 LIPS：**这里是一个时限 **LIPS**，要求大神在限制时间内为爱莉卡配一道夜宵。由于选项是随机的，所以无法明确的登出，但基本上随便选择都可以得到爱莉卡的满意。**卖店一般选项：**ブロマイドを买 之后购买爱莉卡的相片（将来可以提高信赖）。**バ－LIPS：**大叔问大神喝不喝白兰地——男なら日本酒です（加恩信赖度 **UP**）。**秘书室 LIPS：**问梅尔干什么呢——どんな仕事をしてるの？ロビ－：见到迫水大使——迫水大使信赖度 **UP**。

与迫水大使来到大神的宿舍，大神进到屋中感到非常思念花组和帝都，如果有前作的记录，就可以回想许多往事。感到疲惫的大神在屋中度过了巴黎第一个夜晚（转入记录模式）。正当大神熟睡时一个很像兔子的怪人正在黑夜中狂笑着……早上起来的大神本想立即去日本大使官，却突然感到肚子饿了，他便到宿舍旁边的露天餐馆吃早点，由于语言不通，服务生没有理会大神，正在为难的时候，爱莉卡来了，于是两个人一同进餐。不过粗心的爱莉卡将大神的咖啡喝了，她本想给大神再点一杯咖啡，却因脚下一滑将餐馆搞的乌烟瘴气。这时一个贵族小姐出现在大神面前。她的名字叫格里希努拥有诺曼底公爵的血统，是法国的名门贵族。格里希努在告戒了爱莉卡一番后就扬长而去了。爱莉卡原想





再要一份早餐，但看到服务生愤怒的面容，便拉起大神逃到了广场。**LIPS 选择**：叫爱莉卡的声音大小——当指针在三分之二时确定（爱莉卡信赖 UP）；爱莉卡问三角面包在日本叫什么——三日月（以后爱莉卡信赖会 UP）；格里希努问大神来巴黎干什么——巴里の街わ守るためです（格里希努信赖 UP）。

来到广场见到了辛，她说格兰玛的宠物猫——拿破仑丢了，大神当然决定帮她寻找了。自由时间（1 小时）：由于这个自由时间可以在整个巴黎移动，所以行动顺序非常多，莱因只是推荐一些信赖增加幅度大的常所，玩家们可以自行安排自己所喜欢去的地方。到市场中见到了正在偷吃鱼的小猫，辛高兴的带走了它。然后到"黑猫剧场"见到了辛，此时只要选择**ブロマイドを**买就会让爱莉卡信赖 UP。在教会见到了雷诺神父选择"优**しいんだね**"爱莉卡信赖 UP。然后顺便去爱莉卡的部屋，这里可以大幅度提高信赖度。**调查模式与 LIPS 选择**：调查左边的画两回选择"羽根で女の子を包み入むように"爱莉卡信赖 UP；调查床两次选择"俺もそう思うよ"（爱莉卡信赖 UP）；右边祭坛一回选择时间经过后"俺と再会できことかな？"；右边日记本一回选择读日记本（爱莉卡信赖 UP）。来到餐厅**レストラン**，见到了格里希努，选择"**さすが**艺术**の**都・巴里**ですね**"格里希努信赖 UP 之后去图书馆，再次见到了格里希努，这次什么都不选可以让格里希努信赖大幅度 UP。顺便去大神的宿舍，爱莉卡见到大神屋里没有日本的踏踏米，很奇怪此时选择"**置で寝るには**免许**がいんだ**"虽然是骗爱莉卡不过她还是很高兴。

出了宿舍来到水边的桥，见到了爱莉卡，选择"俺**も**好**きだよ**"然后去**サ－カス**，爱莉卡会教大神握手的方法此时选择力量最低时可以让爱莉卡的信赖大幅度的提高。当时间为 15:00 时会发生下雨的强制事件，自由时间终止。

由于突然天降大雨，大神和爱莉卡只好在**テルトル**广场避雨，生性活泼的爱莉卡见到大雨不禁伤感，将自己的身世讲述给大神。原来爱莉卡生来就有不可思议的力量，开始时周围的人都对她的力量表示赞叹，但是以后大家开始觉得爱莉卡是很可怕的女孩子。所以爱莉卡来到了教会做了修女。而大神则将帝国华击团的事讲给爱莉卡听使她重新认识了自己的能力可以守护和平。**LIPS 选择**：大神先生对我的力量怎么想？——いや、素晴らしいとうよ。（爱莉卡信赖 UP）。

雨停了，爱莉卡回教堂做祷告去了，而大神也来到了日本大使馆见迫水大使。大使因有会议要开，便让大神以大使代理的身份出席**ライク**伯爵夫人召开的舞会。大神在舞会中发现**ライラック**伯爵夫人原来就是"黑猫剧场"的经理格兰·玛。这此时一个贵族出现对大神进行侮辱，而此时格里希努出现将贵族痛叱一番。正当大神与格兰希努对话时，兔子怪人——**シゾ－**出现，而大神与格里希努都不是他的对手。**LIPS 选择**：见到格里希努回想她的名字——グリシーヌ；大神对贵族的挑衅做出的反应——贵族につかみかかる；为什么不为了自己的尊严战斗——相手にするほどの奴じゃない（格里希努信赖 UP）。

シゾ－偷袭格里希努，大神的攻击力量——指针最高时确定（格里希努信赖度大幅度 UP） 正在大神焦急时，爱莉卡突然说："这里有光武快跟我来！"，大神也没有时间发问直接随爱莉卡来到了"黑猫剧场"地下。此时迫水大使才将大神留学的真正目的告诉了他。原来由于帝国华击团的成功，使得欧洲各国决定效仿日本组织"欧洲都市防卫体系"而法国的首都则是此次试点的对象，所以新组建的巴黎华击团队长仍然由功勋无数的大神一郎来担任。此时大神将一些问题向总司令格兰·玛问清后，果断的下令"巴里华击团·花组、出击**せよ**！"（全员信赖 UP）。

战斗指南：第一话的战斗就是熟悉系统的热身，第一战敌全灭就可以了，不过要在战场上击毁一辆汽车，这样可以在下一章得到信赖度。不过击毁汽车后要选择"**すまない、**气**をつけるよ**"。否则格里希努信赖 DOWN。

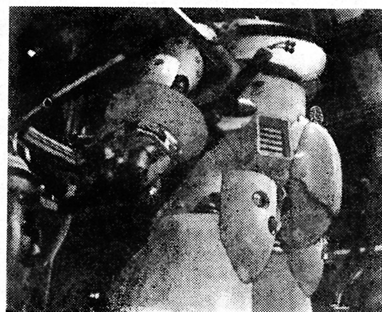
当敌人全部消灭后就会发生贵族出现辱骂**シゾ－**事件，这时选择"贵族**を**助**ける**"就会使全员信赖大幅度 UP。至于 BOSS 基本上三个回合就可以搞定他仅有的 1000HP，要注意的是让大神用掩护技保护爱莉卡，因为 BOSS 最初会用必杀技攻击爱莉卡她的防御力是现在所有人里最弱的。

第二话　可爱的训兽师

凯旋门的战斗结束后，第二天格兰·玛司令将票务员的衣服交给了大神，看来只要有剧场大神就是票务员。格兰·玛为大神解答了疑问之后，将一个最新便携式通信机**キネマトロン**交给大神（汉显 BP 机？！）说有紧急情况用它通知大神（玩家要有原装带液晶屏的记录卡才可以）。之后大神去浴室更衣。当出门后见到通信机反应。是格里希努叫大神立即去乐屋。到了乐屋格里希努将她决定登上舞台的决心告诉了大神。**LIPS 选择**：格兰·玛问大神是否明白——わかりました（爱莉卡信赖 UP）。

为了实验通信机，大神回到自己的宿舍。如果玩过 2 代的朋友应当知道通信机的使用方法，就像听收音机一样用旋钮调整频率直到收到信号。**LIPS 选择**：ああ、わかったよ（辛、梅尔信赖 UP）。

自由时间：大神作完了通信机的实验，来到了剧场，此时辛委托大神去买野菜。大神来到市场，老板说新鲜的野菜下午三点送到。大神又可以有 55 分钟的自由活动时间了。来到乐屋可以进入与格里希努的调查模式，此时这里可以增加许多信赖。先调查她的头发两次（信赖度 UP）然后调查口一次选择"情报收集**だろ**？"（信赖度



UP）再调查口一次选择“お客さん心にも响くよ。”（信赖度大幅度 UP）调查衣服两次（注意是衣服！）选择“グリシ－ヌのほうがきれいだよ”（信赖度 UP）。

来到了ロビ－附近会自动遇到辛，她会将大神的同事多明戈与焦耳介绍给大神认识。从剧场出来后，大神去了教会，神父说可以去忏悔，如果大神在上一话战斗时击毁了汽车，则忏悔时可以选“この前の战いで车を坏したこと”（爱莉卡信赖 UP）出来后见到神父责备爱莉卡打碎了教堂的花瓶。此时选“俺が许すよ”（爱莉卡信赖 UP，神父信赖度 DOWN）14：30 分之后来到餐厅レストラン见格里希努在用午餐，大神在看菜谱时碰倒了她的咖啡，趁着格里希努出去的机会大神要将局面收拾利索。开始进入时限 LIPS。时限 LIPS 选择：店主を呼ぶ——コ－ヒ－を注文する——グリシ－ヌのとこへ行く。

完美的解决了餐厅的事件后大神来到了广场，见到了一个绿衣女子，接着就发生了爆炸。大神此时也受到了通信机的通信，让大神赶快去警察局。大神跑到警察局看见爱莉卡居然被捕了。原来爱莉卡在发生爆炸事件的现场带着机关枪闲逛被巡警作为犯罪嫌疑人抓来了。此时警官要求解释爱莉卡的身份，大神说爱莉卡是“シャノワ－ルダンサ－”（爱莉卡信赖 UP） 爱莉卡被释放后，大神来到市场，正好遇到爱莉卡在买花瓶。当她问大神买什么样的好时间选“同じ花ビンがいいよ”（爱莉卡信赖 UP）。若是在 14：40 分来到水边的桥上会遇到爱莉卡，此时选择“二人でもう一度あやまろう”（爱莉卡信赖 UP、雷诺神父信赖 UP）。到 15：00 时大神来到市场给剧场订了野菜，突然一匹马惊了，大神本想制止这匹马，不料却适得其反。正在紧要关头，一个孩子非常轻松的制止了受惊的马。自我介绍后才知道原来这个小女孩叫可可，是贝德纳姆人，非常喜欢动物，现在是马戏团的训兽师。爱莉卡买完了花瓶就回教会去了。大神则帮可可买了许多食物。最后可可与一位和蔼的宝石商罗兰斯·罗兰一起吃了一个面包便回到马戏团去了。LIPS 选择：马受惊了——马をとめる（爱莉卡信赖 UP）；见到可可大神自我介绍——俺の名前は大神一郎；可可问大神是否喜欢动物——俺もできるといいな（可可信赖 UP）；罗兰斯问大神与可可的关系——恋人なんです（可可信赖 UP）。



大神背着买到的食物来到了郊外的马戏团，原来可可拿这些食物是喂马戏团的动物。正在谈话间，马戏团的团长出现了，说明天开始动物的食物要减半，否则就要杀死受伤的老虎，将虎皮卖钱。可可当然不同意，而此时大神挺身而出为可可说话，这是一个比较难的力量选择 LIPS，必须将力量控制在最大与一般之间，才能让可可的信赖大幅度提高。团长气冲冲的走了。正在这时突然动物大乱，就在众人束手无策时，一个漂亮的女子出现了，只用一声大喝就让动物恢复正常，她还要求加入马戏团，团长当然高兴的同意。

回到剧场爱莉卡就会问大神是否去看马戏表演，当然选“わかたつよ、行こう”（爱莉卡信赖 UP），之后大神与大家共近夜宵，顺便讨论是否去全员都去看马戏团的演出。在对话期间与辛与梅尔的对话多会让爱莉卡与格里希努的信赖的大幅度 UP。说得格里希努的方法就是按照爱莉卡、辛、梅尔、爱莉卡、梅尔、格里希努、辛、格里希努的顺序对话。

讨论结束后，爱莉卡就会问大神是否去看表演当然选“わかたつよ、行こう”（爱莉卡信赖 UP）。来到马戏团后见到可可，选择“コクリコに声をかける（可可信赖大幅度 UP），表演开始后，爱莉卡还主动参加表演。最后大家都满意而归。然而，晚上又出现了一个可怕的怪人，并抢去了团长的宝石，看来新的阴谋又在酝酿中了。

记录完毕后，大家回到剧场，而今天也是格里希努首次亮相的日子。果然大受到好评。在客席上大神看见了宝石商罗兰斯，得知最近频繁出现了宝石盗窃事件，罗兰斯担心自己的宝石“红色少女之泪”能否安全。正在谈话时突然有报告说晚间发生了许多宝石抢夺事件。于是格兰·玛命令大神立即去调查。首先去乐屋，此时发生向格里希努祝贺事件。力量选择 LIPS 要注意力度保持在最大和一般之间，否则会有人的信赖度下降。在贵宾室中爱莉卡以为大神是宝石贼而向他攻击。此时大神当然要辩解 LIPS 选择“よける！”（爱莉卡信赖 UP）在支配人室会见到格兰·玛此时回答“巴里の平和を守るためです”（格兰·玛信赖 UP）。大神来到买店在这里会遇到一连串的 LIPS，一定要抓住机会增加爱莉卡的信赖。LIPS 选择：见到爱莉卡后她问是否有她的相片——もちろん持ってるよ（手中有爱莉卡照片的情况下信赖 UP 如果没有的话信赖 DOWN）；商品个数在 5 个以上都会使爱莉卡的信赖度 UP。

来到ロビ－后见到了格里希努，此时的 LIPS 需要等待一定时间后选择“追いかける”（格里希努信赖 UP）。在 23：10 前进入浴室会见到格里希努沐浴，此时选择“体が胜手にシャワ－室に”之后，格里希努让大神帮助她调节水温，又是力量调节 LIPS，注意控制指针在最大和一般之间才能让她信赖 UP。此后去马戏团选择“きっと归ってくるよ”（可可信赖大幅度 UP），然后就要去バ－、花屋、墓地、在这些地方都可以见到被怪人夺去宝石的人。当时间到了 23：30 就会自动发生怪人ピトン出现事件。ピトン逃到马戏团里，可可受到了威胁。此时要在力量 LIPS 选项中用最大的力量让可可躲开。当怪人抓住可可后，大神不要作任何行动，等待时间结束（可可信赖度大幅度 UP）。正在危机关头，可可放出强大的灵力将ピトン吓跑，但可可也因用力过大而昏倒。

大神将可可救回剧场治疗，格兰·玛打算让可可加入华击团，此时大神认为可可太小而反对“支配人の意见に反对です”（爱莉卡信赖 UP）。这时大神得到怪人正在抢夺宝石的报告。而可可也醒了，她也要加入华击团“コクリコ、一绪に战おう。”（可可信赖大幅度 UP）。之后就要选择作战方式，建议选择“敌の炮台をずべて破坏するぞ！”比较简单。最后出击命令当然是“巴黎华击团、出击せよ！”（全员信赖 UP）。

战术指南：作战目的就是将 3 门炮消灭，炮台在地图的上方、左方、右方各一门，过关非常容易。当炮台破坏后就是 BOSS 战了，BOSS 的耐久力 1200，注意她的必杀技与普通技连续攻击，所以最初要援护自军机体使其必杀攻击落空。相信不出三个回合就可以 KO 她了。

第三话 美丽的海贼千金

大神在宿舍中分析巴黎华击团所欠缺的，最后他认为缺少团队配合，于是他组织队员们一起玩游戏，而可可还主动要与大神一起打球当然同意了（可可的迷你游戏），可是格里希努认为日本的民间游戏太幼稚而拒绝参加。大神认为格里希努对日本有偏见。愤怒的格里希努突然向大神提出了挑战。**此时的 LIPS**：决斗を受け（格里希努信赖 UP）。

大家来到了格里希努家的决斗场（沉船的桅杆上），战斗中格里希努出现破绽（LIPS：攻击）但大神怕格里希努受伤而犹郁了一下，被恢复平衡的格里希努打下了桅杆。既然决斗输了，大神就要做格里希努两天的佣人。还穿上了搞笑的衣服。管家塔利夫夫人问大神能不能作好工作，当然选择"粉骨碎身の觉悟顽张ります"，而刚刚离开大厅就看见摔倒的爱莉卡。**LIPS 选择**：二人に服は似合（爱莉卡信赖 UP）。

自由时间：先去东边的第二间房子，爱莉卡和可可正在准备换吊灯，进入时限 LIPS 选项。顺序是——右に动——**コクリコ**急く——**エリカは**——气合入——**コクリコ**先（爱莉卡、可可信赖大幅度 UP），之后去决战见到可可爬上了桅杆，大神叫可可小心（力度选择指针在中间时确定），可可信赖 UP。之后在来到大广间看到了爱莉卡打碎的花瓶。**LIPS 选择**：素直にあやまろべきた（爱莉卡信赖 UP）。

这时去西边第二间客厅见到**ローラ**，然后大神回到大广间遇到可可，她要玩捉迷藏，找到她后（可可藏在右下方的椅子中间），她带大神从**ローラ**那里要到了盘子。经过大广间时，塔利夫夫人因为花瓶的事在责骂爱莉卡，而大神说花瓶是他不小心打碎的（**俺は**…）爱莉卡的信赖自然 UP 了，正在这时格里希努出现帮大神解了围。最后大神到了玄关把盘子给了塔利夫夫人。

之后塔利夫夫人让大神准备点心招待即将到来的客人。（**はい，わかりました**）既然准备点心就先去厨房，此时见到爱莉卡在准备点心。**LIPS 选择**：不选让时间经过（爱莉卡 UP）。

将点心的准备情况报告塔利夫夫人后，大神可以去休息了。于是大神来到中厅，见到正在日光浴的格里希努。她问大神穿裙子好不好意思。大神当然觉得不好意思了，当大神看到格里希努的国际象棋时，说它类似日本的将棋。于是两人开始下棋。**LIPS 选择**：ちゅとう耻かしい（格里希努信赖 UP）。

第二天，**リッシエ**伯爵来到格里希努家，大神去上茶，而**リッシエ**称大神为"一头佣人"大神当然很气愤，而爱莉卡与可可觉得那伯爵很奇怪，便在门口偷听。大神小心的告诉她们要注意。不料还是被**リッシエ**发现，而且他竟然要打可可。大神立即招架了**リッシエ**的攻击。**LIPS 选择**：大神告诉可可要小心——指针比正常稍低时确定（可可信赖 UP）；リッシエ打可可——コクリコ守（可可信赖 UP）。

之后大神去西边最上面的房间叫格里希努。而格里希努说哪个人就是自己的婚约者，还说这是她的宿名。大神离开房间后在大厅减到了一个耳环，大神忙去找格里希努。此时格里希努正在洗澡，大神当然先出去，不料被大铁门打昏。大神醒来，见到了一个日本女孩，她叫做北大路花火，是日本北大路男爵的千金，花火三岁就到日本学习，从她口中了解了格里希努的一些身世。之后来到中厅见到格里希努后还她耳环。而格里希努也讲述了她的祖先与大海搏斗创业之艰难，还问大神是不是明白。完成了最后一天工作的大神、爱莉卡、可可向塔利夫夫人告别后就回去了。**LIPS 选择**：听见格里希努在洗澡——部屋出；见到花火——俺のこと？（花火信赖 UP）；在中厅听到关于格里希努祖先的事——指针在正常上面时确定（格里希努信赖 UP）；离开格里希努家向塔利夫夫人告别——はい，またお世话になります。

自由时间：到剧场中见到了辛，她问她的衣服如何，大神当然说合适了。之后去教会进行忏悔，而爱莉卡也在里面，不过大神假装不知道是她，为她消除了困惑。这时再去格里希努家看到她很烦恼的样子，大神自然问她能不能与大神谈谈，格里希努谢绝了大神的好意独自走了。大神只好回到剧场。进门见到了可可，可可说她要上台表演让大神去**ステ－ジ**找她。买了相片后，大神去**ステ－ジ**找可可当然很高兴。在厨房里大神看见爱莉卡做的糕点，爱莉卡让大神品尝，大神只吃了一小口。到了支配人室，格兰玛让大神值班，不过因为工作了一天很疲惫，大神不一会就睡了。被梅尔叫醒后大神便会宿舍去了。**LIPS 选择**：见到辛——己うなわよく似合ってるよ （辛信赖 UP）；教会中忏悔时——神よ…许，（爱莉卡信赖 UP）；格里希努家——俺の相谈よけい（格里希努信赖 UP）；厨房中品尝食品张嘴大小——指针在正常以下（爱莉卡信赖 UP）。



第二天在作战室开会格兰玛将最近离奇失踪的贵族相片给大家看，而其中竟然有昨天见到的**リッシエ**大神准确分析出，格里希努可能有危险，于是一行人来到格里希努家，此时大神果断的向**リッシエ**提出了决斗挑战，最终决斗以大神的胜出而告终。而**リッシエ**也现出原形，他果然是怪人。而格里希努认为大神在决斗时让着自己，不过最后还是承认了大神是真正的武士。于是准备解救被绑架贵族的作战。建议选择第二种作战"解除封印作战"。**LIPS 选择**：大神想起贵族的名字是——リッシエ伯爵（爱莉卡、可可信赖 UP）；在格里希努家见到リッシエ——决斗を申し入む（格里希努信赖 UP）；决斗时最简单胜利法——横跳——最大力量攻击（格里希努信赖 UP）。

战术指南：第一战就是要将地图上的六个封印解开，方法就是当封印转为蓝色时踩上去，如果紫色时踩就会损失大量 HP。至于敌人方面非常的弱可以轻松搞定。门打开之后大神留下格里希努断后，他带领大家去下水道救人。此时怪人**レオン**出现想封印大门，而格里希努毅然托起了大铁门，在危急时大神赶来开始 BOSS 战。注意**レオン**攻击力很高，**HP1400**，必杀技是直线攻击，所以大家最好都分散开，如果之前大神与格里希努信赖非常高达到攻 + 8、防 + 6、移 + 2 就可以使用合体必杀技重创**レオン**。相信大家三、四个回合就可以击败**レオン**。

——未完待续——



勇者斗恶龙Ⅲ

ENIX的招牌级超大作《勇者斗恶龙》的第三作也来到了GBC上，这下勇者迷们又要大大的欢喜一场了。现在就让我带领大家进入这充满神奇色彩的勇者的世界吧！

GBC | 厂商:NAMCO | 类型:RPG | 发售日:2000.11.30

文/TSG　责编/WP

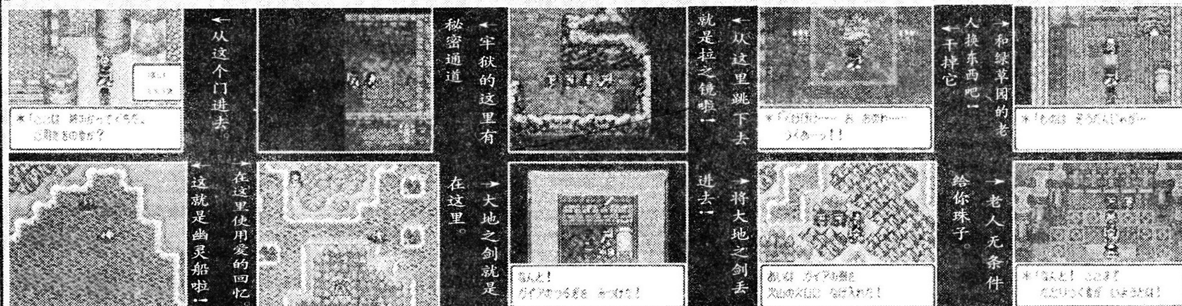
最后的宝珠

◆流程:祠堂4(地图31)→祠堂7(地图42)→萨满欧萨城(地图43)→南之洞窟(地图44)→萨满欧萨城(夜晚)→绿草园(地图30)→幽灵船(地图?)→祠堂牢狱(地图45)→尼古罗工德火山(地图46)→尼古罗工德洞窟(地图47)→祠堂8(地图48)

先到祠堂4,然后进入中间那个旅人之门,这时会到达祠堂7,往左下走就可以到萨满欧萨城。进入城中并无法从正门进入,所以只能走右边的小门。进入之后和国王谈话,会被抓走,在地牢中发现真正的国王,于是就离开萨满欧萨城到下面的南之洞窟去。在地底下二楼找到拉之镜(ラーのかがみ)。然后回到萨满欧萨城,从右上方的小门进去,爬到右边塔的最上方后跳下来,到国王的房间,对着国王使用拉之镜。将变化成国王的魔物打倒之后可以得到变化之杖(へんげのつえ)。

将变化之杖拿到绿草园的老人处(进入绿草园后的右上方)可以换得船员的骨头(ふなのりのほね)。拿着船员的骨头在海上使用,会出现一个座标的讯息。这时按着座标去找幽灵船,找到之后上船,在B2F可以得到爱的回忆(あいのおもいで)。

这时就坐着船到祠堂5的海角,一直走进去。在祠堂6的地方,会有海潮阻挡,这时就使用爱的回忆,便可以进入祠堂牢狱。在骸骨身边调查可以找到大地之剑(ガイアのつるぎ)。拿到尼古罗工德火山处使用,通往尼古罗工德洞窟的路就会出现。通过了尼古罗工德洞窟会发现祠堂8,进入之后和老人谈话可以得到银之珠(シルバーオーブ)。


←从这个门进去。
←牢狱的这里有秘密通道
←从这里跳下去就是拉之镜啦！
←和绿草园的老人换东西吧！
←干掉它
←在这里使用爱的回忆这就是幽灵船啦！
←大地之剑就是在这里。
←将大地之剑丢进去！
←老人无条件给你珠子。

重点1:使用变化之杖可以到妖精之村买东西

使用变化之杖变成妖精的话，就可在妖精之村买东西，有很多不错的道具喔！

←使用变化之杖变成妖精买东西！

重点2:如何使用船员的骨头

座标的标示法如下

东/右方(ひがし)
西/左方(にし)
南/下方(みなみ)
北/上方(きた)

重点3:尼古罗工德洞窟的宝物

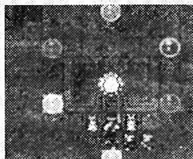
在尼古罗工德洞窟内可以得到闪电剑及刃之铠，别忘了四处找找喔。

←使用船员之骨就会有这样的讯息。

不死鸟复活

◆南极祠堂(地图49)

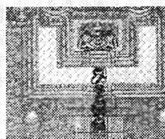
到南极祠堂，在六个台座上使用六个宝珠，不死鸟就会复活。这时就可以去打巴拉摩斯啦！


←不死鸟复活。

地上最后决战

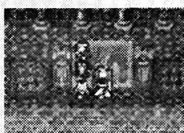
◆巴拉摩斯城(地图51)

在地下一楼可以找到巴拉摩斯，小心巴拉摩斯会进行两次攻击，最好的方法就是使用我方防御加强及攻击力加强的魔法，然后一边补血一边攻击。这是比较有胜算的打法，打倒巴拉摩斯之后就可以回到阿里阿罕城。


←这就是巴拉摩斯！

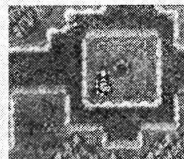
龙女王之城(地图50)

到了龙之女王城，找龙之女王可以得到光珠一颗。


←和龙女王谈话可得光珠一颗。

地洞(巴拉摩斯城旁)

坐着不死鸟来到巴拉摩斯城旁，发现旁边有一个祠堂，进去之后是一个大洞，跳进去就是地底世界啦！


←这个就是通往地底的洞窟。

地下攻略流程

出发点(地图①):到了地底二话不说,坐不可以出发了。

勇者洞窟(地图③)

在洞窟的最底层可以得到勇者之盾(记住这个洞中不能使用魔法)。

破坏洞窟(地图⑤)

这个洞窟中有破坏剑及地狱铠甲，想要的人可以进去拿。

梅尔基多(地图⑧)

这个村庄中可以听到云雨之杖的消息，整理好装备之后，就到下方的妖精祠堂去。

利姆鲁达鲁镇(地图 12)

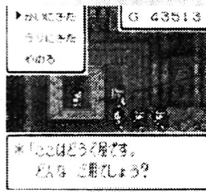
这里可以得知父亲的消息，并可以在宿屋右下方的房间内找到一个宝箱,里面有父亲留下来的生命之戒。

玛依拉之村(地图 11)

接着到玛依拉之村，将奥里哈尔钢卖给二楼的道具屋，然后出村子再进来，就可以在相同的店用三万多元买到王者之剑。而根据情报,就可在树后调查得到妖精之笛(**ようせいのふえ**)。

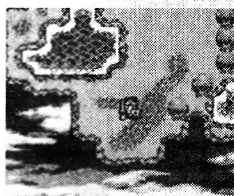


←这里找到妖精之笛。



→把东西卖给她吧!

隐藏迷宫



最后，在龙女王之城有一个隐藏的迷宫，只要游戏过关后，得到洛特(**ロト**)的称号,走到龙女王城上方的阳光照射处，就可以进入隐藏迷宫。到了最后会和神龙对决，在一定的回合数内打倒它的话就可以许一个愿望,愿望总共有三个,想要许愿的人就加油罗!

↑这就是隐藏的迷宫。

神圣祠堂(地图 14)



带着“太阳之石，雨云之杖，圣之护符”来到这里，和神父说话，就可以换得“七彩水滴”。

←在这里可以换七彩水滴。

魔王城

◆流程：利姆鲁达鲁镇左方→魔王城→打倒六个石像→打倒三个部下→索玛对决

带着彩虹水滴来到利姆鲁达鲁镇左方的凸出部，使用彩虹水滴,就会出现一座桥。这时就可以进入魔王城。

进入魔王城后,1F 中央有六个石像会挡路,打倒之后,在和魔王对决之前须要再打倒三个魔王的看门狗，最后才是和魔王对决。

加莱之家(地图⑨)

在这个家中外面的右上方有一个地道，进去之后会看到一个空宝箱，调查宝箱旁边可以得到银之竖琴(使用就会召来怪物)。



←这个下面就有银竖琴。

多姆多拉镇(地图⑥)

在牧场的草中可以调查到“奥里哈尔钢(オリハルコン)”,这是制作王者之剑的材料。



←这里可以找到奥里哈尔钢。

妖精祠堂(地图⑦)

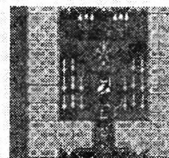
这里可以得到“云雨之杖(あまぐものつえ)”。



→和她说话可以得到云雨之杖。

光之塔(地图⑩)

到了光之塔,在塔 4F 可以得到光之铠,然后再到 3F 来到塔后面有旋转地板的地方，往下跳到 1F,然后再从那里慢慢地走到 5F,就会看到一个石像，在石像前面使用妖精之笛，妖精的封印就会解开,这时可以得到“圣之护符”。



↑对她使用妖精之笛!

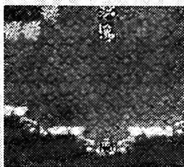
拉达多姆(地图②)

◆流程:拉达多姆城内二楼→拉达多姆城顶

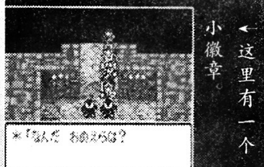
来到拉达多姆城,可以得知太阳之石及虹之桥的消息。从厨房下方的隐藏房间上去可以得到太阳石。和城顶的牧师说话可以得到妖精地图。另外，城中也可以得到王者之剑，光之铠及勇者之盾的消息。



→从这里进去往上走，可以得到太阳之石。



←和这个人说话可以得到妖精地图。



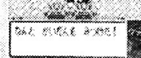
←这里有一个小徽章。

重点:魔王的打法(如下图)

首先使用光珠将魔王的黑暗外衣除去。再来增强自己的攻击力，一边补血一边攻击，切记，魔王会使用使所有魔法效力消失的魔法,这时就要重新再施一次法使我方的能力增强。打倒大魔王后,回到拉达多姆城和国王说话就可过关。

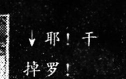
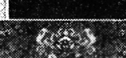


↑在这里使用彩虹水滴。

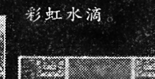
↓耶!干掉罗!

↑在这里可以找到往下的楼梯




↑这里可以看到父亲和魔王的手下在战斗




↑石像会攻击你。

我就是神秘的 WP→

秘技天地

DC 梦幻之星网络版 HP = 9

能够攻击范围内敌人的"PB 攻击": 使用方法非常简单,只要在"PB 全满"后,在"攻击命中时按着 R 键"就行了。无论是先按或后按都行,只要是命中敌人时按着就行了。而能命中敌人的范围 = PB 发动的范围,并可进行连续攻击(不过很难……,按不好会变成发动 PB……),且不管什么武器(大概吧……),包括空手都适用。

其它一些技巧: 红色的史莱姆虽然会掉出较好的道具,而且也能够让史莱姆增殖,但最好还是只增殖到 4 只。可是,如果留下一只史莱姆并回到城市,之后再回到原本出现史莱姆的地方的话,增殖最大限 4 只将会"重算"喔。也就是说,用这个方法就能够让史莱姆无限繁殖了(但是有点麻烦……)。

坑道里面会放飞弹的敌人"ギヤラゾン",对某些角色或玩家而言很难缠吧,但有一个轻松解决它的方法喔。很简单,只要绕着它一直跑的话,它就会被自己的飞弹炸死了……。

洞窟中会放雷射的龙"ナノドラゴン",是一个敌我不分的可怕敌人。若让他把同伴杀死后,他就会吸收被打倒同伴的能量而越来越大喔。不过他并不会变得容易掉出好道具,或经验值较多,纯粹只是"变大"而已……

在线上游玩的时候,将 DC 手柄插上 B 槽后,先按住 L、R 键再按方向键的"上"。然后画面就会变成在同一个探索区域(エリア)中某位同伴眼前的景象!但双方若位于不同区域时就无法使用,请注意。

ONLINE 模式限定: 在同伴发动"PB 攻击"时,其他人可以透过"按 Y 键"来送 PB 能源给发动者,至于按键时机是'从魔法阵出现到特效实体化'这段时间内。而发动后 PB 能源重新分配的数值会根据角色间的等级差以及玩家按 Y 键的时间差而有所变化。

(**WP:** 这款游戏一直都受到莱茵的好评,而且据其自称已经练到 39 级了,这可是在不上网的情况下练成的哦!)

DC 雷特纳赛车 USA2001 HP = 7

4 台隐藏车出现: 和大家猜想的一样,DC 版雷特那果然也有隐藏车。全部共有多少台目前还不清楚但是我们已经找到4台隐藏车,在此先为大家献上!若玩家还找到其它隐藏车的话也请来信告之!

secret car # 3Rule of Nines
性能:
过弯 60
加速 80
极速 65
出现条件:网路对战获得 1 胜

secret car # 2Unicorn
性能:
过弯 35
加速 90
极速 90
出现条件:全破冠军模式

secret car # 4Javelin
性能:
过弯 20
加速 100
极速 100
出现条件:总游玩时间超过 100个小时

secret car # Red Cat
性能:
过弯 50
加速 85
极速 85
出现条件:玩 Single Race,将所有镜反路线规定圈数的记录更新

(**WP:** 这个游戏是天师最喜欢的,每天都能听见他在念叨一些游戏中的技巧,可是我 WP 还是喜欢玩 GT,尤其是 GT3!)

PS2 鬼武者 HP = 6

隐藏要素大公开: 最近可说是最受瞩目的大作就只有《鬼武者》了。现在就把 20 颗萤石的详细所在位置及一些其它的隐藏要素公布给大家!此外可能有很多人不知道金城武的熊猫装头罩也是可以摘下的。具体方法为游戏中按下 L2 键就可切换。

隐藏要素	出现条件
追加"容易模式"	GAMEOVER4 次之后即会出现
追加"鬼魂模式"	收齐 20 颗萤石并破关
熊猫装的左马介	以"若武者"评价全破
追加特典影像	以"若武者"评价全破
追加"最强模式"	全破"鬼魂模式"
蝙蝠装的枫	以"鬼武者"评价全破

全 20 颗"萤石"入手场所一览:

序号	入手场所
1	地下寺院·入口通路向右走的地上(拿到青龙之书的对面地板上)
2	南天·打倒魔王"オズリック"的地方旁边通道中,在三个壶的下面
3	天守阁 1 楼·往二楼楼梯附近,宝箱旁边的烛台地板上
4	天守阁 2 楼·往三楼楼梯附近,宝箱旁边的石堆
5	天守阁·得到"青龙之书二卷"时的对面桌上
6	天守阁地下·刀足轻培养室的通道尽头(青丸之键对面地上)
7	天守阁地下·有着兵士尸体的房间的门附近(有点像棺材的地方)
8	西天·使用赤丸之键开门后,第一个转角处的地面上
9	西天·有"银之割符"的房间里面(观音像附近)
10	西天·得到"反鬼之小太刀"的房间下方楼梯旁(操纵枫时才可以拿)
11	西天·手推车的下面(用刀砍断绳子让推车滑下)
12	西天·紫电 Lv3 的门附近(拿火绳枪的房间外面)
13	东天·三重之塔的屋顶
14	东天·汐见橹的码头(左马介要搭船的地方)
15	东天·在有东天之像的房间中(操纵枫时才可以拿)

序号	入手场所
16	东天·桥上橹盘所记录点旁,沿梯子上去的房间里面(操纵枫时才可以拿)
17	东天·在拿"镝矢"的下方房间中(操纵枫时才可以拿)
18	魔空空间第八层宝箱
19	魔空空间第十层宝箱
20	魔空空间第十七层宝箱

(WP:在PS已成末路贵族的时候,CAPCOM明智的将这款游戏改在PS2上发售,并取得了不俗的销量!但这种"明智"之举却让WP这样的可怜人没机会在第一时间内玩到它了,好惨啊!)

DC 机甲之翼2 HP=8

出现模式	要素内容	出现条件
GALLERY	使用角色的脸谱图像增加	ARCADE一直过到第2关以上或全破1次(可接关)
GALLERY	事件图像增加	ARCADE使用所有脸谱图像都收齐的角色过2关以上(不接关)
SCORE ATTACK	追加关卡	ARCADE过4关以上(不接关)
ARCADE&	隐藏机体和角色	ARCADE无接关破关
SCORE ATTACK	显示累积分数	
ARCADE	"角色事件OFF"选项出现	ARCADE破关时,破关角色已经收齐所有脸谱而且隐藏机体跟隐藏OPTION,"角色事件OFF"也已出现
OPTION	多角色模式设定出现	看过所有角色的所有结局or得分累积超过3垓
OPTION	角色图像追加1张	累积得分超过1垓
GALLERY	结局后日谈×5张 角色选择图像×5张 泳装图像×5张 OP图像×5张 设定资料集×23张	累积得分超过6000京(以后每500京追加1张)
GALLERY	ALLARY中的图像照顺序表示 1得到所有坏结局图像 2得到所有好结局图像 3得到カート的所有脸谱图像 4得到ロミ的所有脸谱图像 5得到リミ的所有脸谱图像 6得到チェリィ的所有脸谱图像 7得到ラルゴ的所有脸谱图像	累积得分超过6000京(以后每500京追加一个项目)&GALLERY图像全部收齐或ARCADE破关时看过对应的结局(限定1和2)

PS 风雨来记 HP=7

出现隐藏女性角色:只要与隐藏的女主角——由美能达到普通以上的结局,就能够玩花牌游戏。在花牌游戏中只要能打倒树、冬与夏、由美、玉惠的话,钱溜就会登场。只要再打倒钱溜,就会出现《久远之绊》的8名女性角色。对玩家来说真是个天大的好消息。

全破后的小机能:除了能见到旅行中所拍的照片以及所写的报导之外,还会增加能够听游戏中音乐的新机能。

(WP:这款游戏给人感觉上有些像《心跳回忆》,但在游戏的质量上却感觉相差甚远了……)

PS 永恒传说 HP=6

无限金钱:

步骤:1、先在**バンエルティア**号中设置一间贩卖室

2、准备**テイフボトル**、**ルーンボトル**、**レモングミ**、**パイングミ**各15个,**パナシーアボドル**、**ホーリィボトル**、**ミラクルグミ**、**ミックスグミアップルグミ**、**オレンジグミ**各14个(如果满15个要先卖掉1个)。

3、在自动贩卖机的5个地方输入以上道具的需要量为"满**タン**"(支出为6600)。在付钱之前,将以上所有的道具全部卖掉。此时使用**ルーンボトル**将15个**ミラクルグミ**都变换成**エリクシール**并卖掉(收入为195870)。

4、付钱。让道具变全满。

重覆以上1~4之步骤每次约可净赚180000**ガルド**喔!

N64 玛莉奥派对3 HP=6

公布3个隐藏迷你游戏出现方法:

(1)**ぐるぐるタイムアタック**:只要让4人用、1对3、2对2、**デュアル**、**バトル**、**アイテム**等迷你游戏全部出现的话,这个迷你游戏就会出现。

(2)**スターダストバトル**:不管是使用哪个角色,只要能通过"故事模式"的第7关就能够玩到这个迷你游戏。

(3)3**ぷんドツタンパズル**:只要在赌场中获得1000个以上的金币,就能够进行这个迷你游戏,是个相当需要运气的游戏。

(WP:喔噢,演出开始了!)

DC 冠军格斗摔角 HP = 8

摔角手编辑模式隐藏要素大公开：在此公开可以在摔角手编辑模式中使用所有的编辑零件以及使用究极角色"ULTI MAN"架势的隐藏指令。

(1)所有角色编辑零件出现法

只要在标题画面输入：←、↓、↑、↓、→、↓、A、↓、B、↓

(2)FIGHTER TYPE 的 ULTIMAN 出现法

同样在标题画面输入：B、↓、A、↓、→、↓、↑、↓、←、↓

PS2 王牌飞行员 2 HP = 9

发现 2 架隐藏机体：

(1)**牧场物语巨无霸客机(牧场ジャンボ)：**在民间路线的工作以 **JET** 来进行游戏，只要通过最后的飞行任务，就能够获得机身上涂装有"牧场物语"图案的牧场巨无霸客机。

(2) **XB－70：**在军事路线的工作同样以 **JET** 来进行游戏，只要通过最终的飞行任务，就能够获得别称"斗天使(バルキリー)"的美国最高速侦察机"**XB－70**"。

PS 三国志Ⅶ HP = 7

意想不到的隐藏武将：本作的隐藏武将之前曾经介绍过 **30** 位，这些隐藏武将都是属于 **PS2** 版本。而买了 **PS** 版本的玩家现在也有福了，光荣宣布 **PS** 版本的《三国志Ⅶ》将适用 **PS2** 版本的这 **30** 位隐藏武将，而且还额外拥有 **8** 位全新的隐藏武将(共计 **38** 人)，不过这 **8** 位纯粹是恶搞性质，实在让人啼笑皆非！做法和之前介绍一样，在登录新规武将时输入特定的武将名就行了。在此，有个重点要注意！在输入名字时要注意姓和名（以空白区分)。在输入名字的地方一共有四个空格，前两格要输入"姓"，后两格要输入"名"。例如："落增"＝范一增一，"卑弥呼"＝卑一弥呼。以下的姓名列表中，我们会详细的把每个姓名的"姓"与"名"刻意的分开半格，以方便读者来判别。

姓名	战斗	知力	政治	魅力	性别	类型	拥有特技
土方 岁三	78	82	92	91	男	军师	谍报、反计、收拾、侦查、无双、突击、一骑、强行、修复、煽动等 14 种
新 世纪	21	21	21	21	女	政治	发明、调教、天文、鬼谋、圣痕、医术、占卜、评价、富豪
猪 八戒	99	9	9	59	男	战斗	应射、无双、突击、一骑、强行、火矢、乱射、骂声、穴攻、鬼谋等 11 种
アンジエ	29	77	63	98	女	魅力	发明、商才、强行、虚报、天文、鼓舞、圣痕、占卜、富豪
决战 二	91	81	91	91	男	万能	发明、应射、收拾、无双、突击、一骑、强行、修复、水军、火矢等 16 种
决 战	90	80	90	90	男	万能	一骑
烧肉 定食	50	1	84	50	男	平凡	调教、商才、无双、强行、水军、火矢、水攻
一骑 当千	100	80	1	99	男	战斗	无双、突击、一骑、强行、锻炼

PS 冠军格斗摔角 HP = 8

输入隐藏名字让隐藏摔角手出现：在主选单中选择摔角手编辑模式，并编辑新的摔角手。这个时候只要在"**FIRST NAME**"与"**HOME**"的项目中输入特定的文字，就会出现对应的摔角手。因为其他项目不会有任何影响，所以可以反覆进行来让所有的摔角手出现。而同时输入对应的 **FIRST NAME** 与 **HOME** 的话，也能够一次让二名选手同时出现。

输入位置	输入文字	出现的角色
FIRST NAME	microphone	Bruce Buffer
	Big John	John McCarthy
	Smile	CARD GIRL
	Chop	KARATE FIGHTER
	Kung－Fu	Kung－Fu FIGHTER
	Punch	FERRSTYLE BOXER
	mask	Pro－Wrestler
HOME	OCTAGON	ULTI MAN
	CIRCLE	SUMO WRESTLER
	STREET	STREET FIGHTER
	MAT	AMATEUR WRESTLER

(**WP：**近日编辑部里又开始流行很久以前的街机游戏《赤壁之战》，看见张飞后 WP 也很想拿 S·P 来试试"花坐"！哈哈……)

GBC 游戏王 4 HP = 9

双六的卡片：只需在密码输入处输入 **17232574** 即可。这样一来在每局战斗结束后，便会额外地从双六处获得卡片。而且都是些魔法卡和效果卡，且三个版本都适用。

升级密码：密码是 **44220672**。虽说此密码在游戏后期会得到，但提前输入也不是什么坏事。此密码作用是可以多使用一些卡片，如神月卡。

游戏的最终奥义：当收集齐 **17～21** 号卡片，即被封印的左手、右手、左足、右足和被封印的魔法师之后，把它们都带在身上，当战斗时它们五张牌同时出现在手中时，大魔神便会出现！它会以无限的攻击力攻击对方，使对手的 **LP** 瞬间变成 **0**！(注：这条迷技仅限于游戏篇。)

黑龙江 柯鑫

(**WP：**因为最近一下子的就被天师给扣上了 KONAMI 迷和NAMCO 迷的帽子，所以只能为 KONAMI 来大大的宣传一下这个游戏了！)

PS 天诛 2(日版) HP = 8

龙丸篇发动"神模式"：方法是在龙丸篇的最后一关"焰口鬼"游戏时，到达最南端中央的小船。到达之后，以倒着走的方式向船尾前进，如果成功吊在船尾上的话便会发动"神模式"！在"神模式"状态中虽然被砍一次体力会下降 **5**，但攻击力却高达 **100**，几乎对所有敌人都能形成一击必杀，十分的爽快！

闯关族的家

随你发泄悲喜怒骂！任你倾诉酸甜苦辣！



→游戏就是要大家一起玩的，当你一个人玩而感到枯燥的时候，不妨叫上你的家人一起参与，或许你失去已久的快乐与感动就会在那一时刻归来。



风林：

信收到，观10遍后，先是发呆，接着狠抽自己两巴掌，然后张开大嘴，发出八神的狂笑，最后倒地不起（休克）。醒来时，发现自己没有做梦，手中拿着信不停颤抖，忍不住又狂笑起来（有病?）。当我沉浸在成功中时，第一想到的就是和我一起奋战的“战士”们，于是立即联络，上网、打传呼、打电话，不一会儿人齐了。我双手捧着这封信（珍贵），慢慢走到大厅。读完这封信，有些人笑了，有些人哭了（决不夸张）。笑是因为我们成功了，终于发表了；哭是因为长期的努力没有白费，《电软》还想着我们。这时我慢慢站起来说：“革命尚未成功，同志仍须努力。”大家的眼中都充满希望，各自暗下决心，准备再向贵刊“进攻”。贵刊希望写出与我一同写稿的人之姓名，想在“家”中表扬他们，在此我们向贵刊表示衷心的感谢，但他们是这样说的：“这封信已经充分唤起我们心中的希望了，在以后的日子里我们会不断向贵刊进攻，直到一天登出我们自己写的文章，这次的文章我们只不过出了一小部分力，没资格登出大名，如果真想表扬我们，就叫我们‘傻子’吧”。那篇文章大体是由王泽华和张颉两人写的，而“傻子们”把自己的经典话语加进去，可以说是一篇不折不扣的“大集合”，也请你尊重大家的意见，叫他们“傻子们”吧！而我这个“新人”也不会败给他们，一样会努力下去的，直到永远！（若贵刊遭到狂言的攻击，请一定不要来扁我！一定…）正如风林所说的“闯关族的家”是玩友的“家”，我们会一直支持下去，把“家”办得更好。

——北京　王泽华　张颉

以上两位是本期《傻子日记》的作者，他们对游戏的执着与热爱令风林感动十分。还有那些“协力”作者，尽管你们愿意默默无闻，不过风林还是要向你们表示感谢！也期待着你们最新的稿件！

——风林

相亲相爱
——“闯关族的家”之歌

我喜欢一回“家”，就有画廊的彩火在等待；
我喜欢看到“家”，就发现龙哥微笑的脸庞；
我喜欢一工作，就为了“家”人游戏理想打拼；
我喜欢一“家”人，心朝着同个游戏方向眺望，喔……
我喜欢过关时，就马上和天师一起分享；
我喜欢受伤时，就想起风林温暖的话语；
我喜欢生气时，就想起WP永远包容多么伟大；
我喜欢旅行时，为莱因把美好游戏带回“家”。
因为我们是一“家”人，相亲相爱的一家人；
有游戏才能相聚，用心玩才会珍惜。
何必因世嘉、索尼你争我夺。
因为我们是一“家”人，相亲相爱的一家人；
有福就该同享，有难必然同当，
用相知相爱换地久天长。

——福建　叶思敏

闯关族的家

为了天下闯关族，风林再累不叫苦

——风林日记——

3月1日：风林刚发的工资被SPIKE抢走买了N64的“星际火狐”大套装。

3月8日：读者来信祝风林三八妇女节快乐，风林莫明，随后毫不犹豫的将信吃掉毁灭“证据”。

3月12日：SPIKE准备买新DC来乞求风林以资金支持，随被风林以口水喷跑。

3月20日：风林被骗到海南，洗了一周的日光浴，而成为小黑哥（SPIKE称之）。

3月28日：天师与莱因以自称任天堂迷的身份抢先购买了任天堂的划时代掌机GBA，令风林眼红。而旁边的SPIKE已经因嫉妒过度而休克中，不省人事……

3月29日：一年一度的风林出生纪念，但是喜悦之情被莱因庆祝“机战外传”的呼声而冲散，归家撅盘！

4月1日：风林小心翼翼来加班，对同事任何的话语皆不信。结果别人下馆子，风林吃泡面。

4月6日：终于将早已买下而一直未打的“维罗尼卡完全版”打穿，感觉被骗，想于《批评》上进行点评发泄，彩火告之，已有投稿，被否，郁闷之余，再度回家撅盘！

4月15日：风林家中D盘有了新突破，DC游戏200种达成，被编辑部正版派誉为不思进取。风林被惩罚街头烤肉200，忽灵机一动告之口蹄疫泛滥，从此无人响应……（下期续）



（注：以上风林日记从3月记起，今后每月一记）



闯关族的家



傻子日记Ⅱ

快乐、甜蜜、痛苦、感伤、激动、泪流、颤抖等等，不曾忘……

~记载着游戏迷的辛酸与快乐……

撰文：王泽华、张颉以及傻子们

89.4.4

闻听世上出了种在TV上玩的东东，"任天堂"三字深刻心中，一星期没睡好。(兴奋过度)

89.6.1

做了二月的"好小子"，在儿童节用一双闪着星光的大眼睛望着爸爸，于是FC到手！(牛！)

89.9.1

上学了，几个月的"弹珠台"让我看黑板的字就像一个个方块。我想的是如何让方块全消，结果却是愈来愈多。

90.1.1

"新年快乐"，压岁钱滚滚而来，但全部流向父母的包包！我再次使出那招——一双星光的眼睛，但全部miss，我只好宣告败北。

90.2.20

开学了，同学们谈论的是"魂斗罗"，我有种失落的感觉。(慌了！)

91.2.20

开学了，他们说"不到长城非好汉，不玩冒险岛是笨蛋"，我再次被孤立。(茫然)

92.2.20

开学了，教室里回荡的是"热血"，我被永远地抛在后面。(绝望)

93.7.1

砸锅卖铁，花了小一千银子把MD请回家，我叫它"黑一BOX"。

93.9.1

我成名了，无数双羡慕的眼光看着我。哈……天下之大，唯我独尊。

93.10.4

一无名小卒前来拜访，声称仰慕久已，望与我结拜，曰"同意"，之后无数的冰棍从天而降。(爽)

93.11.10

无名小卒用无敌的冰棍诱惑我，于是我被击败，MD借出。

93.12.10

可怕的一天来了，MD被毁，原因不详，于是我和他成为宿敌。

93.12.30

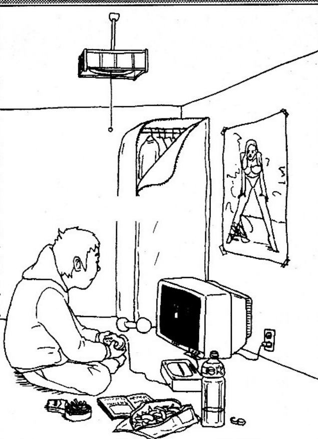
无聊的元旦，没有MD的日子真难过。没法子，一百多铁修也罢！(那无名小卒，他母亲的！)

94.6.10

伴着"魔强统一战"，我们的"最终之战"开始了，由于"战斗"中使用"秘技"，所以考的不错。

94.9.1

进入了初中，要努力"升级"，MD被冷落，但又一"神器"出现——Game Boy！闻听它小巧可爱，形如砖头。于是心中欲火再次点燃。



95.1.3

GB入手，喜出望外，玩了一天的"玛莉"，穿了！但老师却过来把它收了，因为正在上课。

95.3.20

第一次步入"币厅"，为之一震，哇赛！决定买"街机"。(最终幻想)

96.4.1

我说买了台"街机"，结果被众超必干掉，从此吸取教训：愚人节切不可撒谎骗人。

97.10.1

朋友家的SS，让我大开眼界，有种想干掉他再抢走SS的冲动！但良心过不去。(其实是我打不过他)

——未完待续

我不是索尼派也不是世嘉派的，可能是因为我什么主机都没有的缘故吧。说实话，在每一期的《电软》里面我都看见了不少两派斗争的言论，起初我认为是争着玩，可后来发现这两派人斗真格的，也许除了暴力以外什么手段都用上了吧。我就觉得，这样争来争去挺不值的，所谓"青菜、萝卜各有所爱"，又所谓"求同存异"，大家自己玩自己的，有共同兴趣就一起讨论讨论，没有的就谁也别说谁不好，毕竟不是每个人的兴趣都相投。我也知道最近世嘉转型，DC停产的消息，我想那些世嘉迷一定伤心欲绝，不过以后或许会少些纷争了吧。

——重庆　郑雅

(说的有道理，今后世嘉的好游戏将可以出现在其他主机上，对于广大玩家来说实在是好消息。世嘉可以利用XBOX、NGC以及PS2等性能强劲的主机来任意发挥自己的制作功力，从世嘉的角度来讲，利大于弊。)

《电软》去年动静挺大的，又新办了《批评》和《菜鸟通》，这种逐渐专门志化的做法让我觉得挺高兴的。《批评》问世让我眼前一亮，这正是我所想看到的一本纯粹关于游戏文化、游戏评论，让玩家们自由自在交换各自感觉的杂志，无疑是我国游戏文化史上第二次大革命(第一次是《电软》问世)。实际上，现在买了《电软》一口气不论口味营养地将其从头至尾完全吞下的时代已过去了，真正需要的养分供给不足，每月我都处于一种半饥饿状态(可气的是，这种饥饿对我的减肥大业还毫无帮助)，《批评》刚好可以弥补这种不足。《菜鸟通》也是如此。

——读者　雷磊



开辟一两页的小地方，办个"老唱片"什么的，鉴于中国国情，说那么多PS2、N64的有啥用？目前中国普及率最广的不还是FC、MD、GB吗？PS在一些不发达的小城还是未知的，DC在天津都没人玩，所以建议贵刊能为大家开设这样一个栏目。谈及PS，我要说几句，我新近买了台PSone，是美版，没装直读！！哈我要支持正版在中国的普及，虽然靠我一人是不够的，但如人人素质再高些，中国也就会走出电玩低谷。(注：本来这台PSone有直读，我让老板给拆了，后来听见别人小声说俺有病)，希望《电软》以后介绍某个游戏时，最好来个此游戏正版封面照片。

——北京　刘博



1、动漫新闻：不定期的刊出一些动漫方面的最新消息，内容以1页左右为宜；2、经典游戏回顾：鼓励新老玩友们对一些经典游戏进行回顾，谈一下自己的游戏感受、抒发一下自己的游戏情怀。

——安徽　赵宏伟

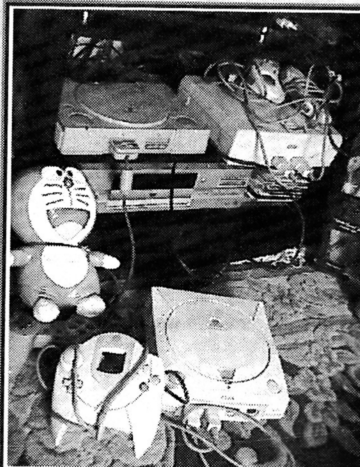
(风林正有此打算，预计下期将在GAMEBAR中进行经典老游戏点评，将对SS、PS、SFC、N64、DC、GB等经典作品展开回顾，而且重点以玩家不熟悉的游戏为主，而那些耳熟能详的杰作也会适当提及的，希望能够使玩家满意。另，刘读者能做出如此惊天地泣鬼神之举动，风林感动万分。买正版固然好，但也要顾及价格。)

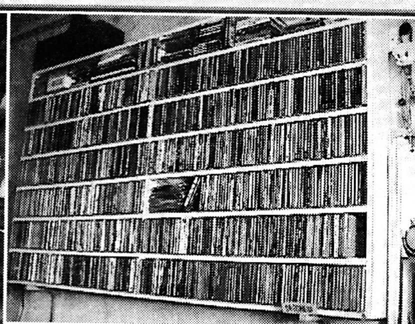
读者的来信就是我们前进的动力　　读者的建议就是我们前进的方向

★下期将有由湖北SUPER PLAYERS三人组——朱隽等提供的创意靓照登场，魅力满点，万勿错过！

★请给"家"来信的读者一定要在信封上注明。另，善于突发奇想的读者不妨将自己的创意寄至家中，闯关族的家需要大家的参与，风林跪谢(笑)！

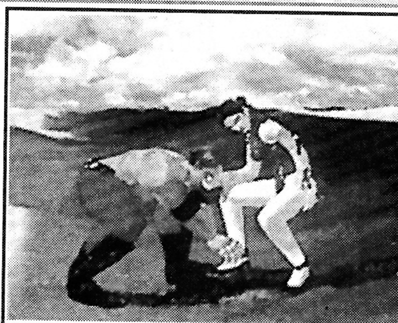
闯关族的家





~SHADOW PHOENIXの宿屋~

忍者的家原来就是这样的呀！？与风林想的一点都不一样哟，看到左图的叮当了吗，据说相当稀有（皮制的）……而那个恐怖的CD阵也太过夸张了吧？咦，下面还有"请勿触摸"的警告……



游戏趣味图片——

陈佩：叔叔，我鞋带开了。

沃尔夫：闺女，叔叔给你系上。

买台DC不亦快哉！（十五则）

其一：趁低价沽入，长线持有，绝版收藏，以期获利。不亦快哉！

其一：让小鬼子『每个客厅都有一台PS2』的愿望落空。不亦快哉！

其一：初，闻世嘉言『DC至少支持××年』，想到老有所依，老有所乐，不觉老怀大畅，捻须微笑。不亦快哉！

其一：怎奈世事难料，DC夭折：『待到我们哪儿也去不了，我还把它当成我手心的宝』的美梦幻灭。恰老婆有孕，遂因材施用，日日用来播放MP3，以做胎教，无异『含饴弄孙』之趣。不亦快哉！

其一：小侄子生日，一听本人将送他游戏机，即祈然色喜；待得知送者DC，又戚然不乐，死活拒收。小小年纪，即有如此见识，日后必非池中物。欣慰之余，悻悻作罢！不亦快哉？

其一：于机厅聚三两知己，高谈阔论，绝赞DC，旁若无人；横眼偷窥，一索尼小子正吹胡子瞪眼，发作不得。然亦快哉！

其一：世嘉再次落水抽板，DC又成鸡肋，食而无味，弃之可惜。每念及此，怅怅不已。诚亦快哉？

其一：世嘉负义，玩家痴心不改，矢志不移，倾其所有，雪中送炭。此等大义，不亦快哉！

其一：DC断粮，朝饮『樱花』之露，晚食『莎木』之实，日日如是。个中滋味，不亦快哉？！

其一：粮尽弹绝，软件难觅惟有供在案头，时时擦拭，稍觉安慰。此情此景，不亦快哉？！

其一：『索（尼）派』小表弟携PS2来访，一脸窃笑，其心必诛。正气愤间，当眼处却是心仪已久的『莎木Ⅲ』。转怒为喜，欣然延请入座，举柄同乐，其乐也融融，其情也洽洽。自此握手言欢，不亦快哉！

其一：无碟可玩，急切间向小表弟求助，裨能翻版『莎木Ⅲ』。孰料竖子可恨，只愿借出PS碟及BLEEMCAST，并戏曰『物尽其用』云。虎落平阳，皆由一念之差（买了DC）。不亦快哉？

其一：窗外群雄割据，激战正酣。自身却出师未捷身先死，壮志不酬；昔日主子没落叛逃，人前摇旗呜金，呐喊鼓噪，甚是卖力。怆然一笑，不亦快哉！

其一：『索派』冷眼，已觉寒心；主子不仁，如坠冰窖。嗟夫，一腔赤诚，可昭日月，谁人得知？胸怀大志，奈心在天山，身老沧州何！仰天长叹，呜呼，斯亦快哉！

——玉林　YOYO

风林家书回复乱谈

1、江苏任天堂迷顾勇海，风林所见的飞碟是千真万确的，这种匪夷所思的事件俺没有作假的必要，又何苦搬出来受大家嘲笑呢？风林的N64卡带已经被编辑部任天堂狂SPIKE抢走了，所以不是三盘而是零盘！超任我也是玩碟机的，48M，硬派！关于你提出的问题已经由外星莱因在龙哥热线中进行了回复，请参看之！

2、通告：由于版面所限，最强流道场的短篇投稿将有可能出现于其他栏目中，所以投稿者不必担心，可注意其他栏目。下期道场登场机率60%！玩家注意！

3、玩家来信如雪，妙语难以一期刊登，顺延下期。

4、标准任天堂迷熊和的死党任天狼，我看到了你的来信，也急切盼望"宿屋"照片，而你的"灵魂能力"投稿我已转交天师，谢谢支持，期待你的来信！

5、天津的"里脊"同志，虽然我暂时回答不了其他问题，但是莱因是男还是女我还是能回答的，你也看到上期的"解剖"了吧，俺都把她（他）拆成那样了，也没搞清呢……唉……没希望了。（PDA合理价应在300元以下）

6、河北师大的崔相国朋友，谢谢你对GAMEBAR的肯定，读者上帝也，今后如何让闯关族满意还要靠大家来出谋划策。

7、广西的曹安，你设计的"疯狂出租车2"策划非常好呀，不过风林是没有什么办法帮到你了，你可以到世嘉的官方网站去看看有没有办法。我保证，你的点子要是被世嘉录用了的话，该作会卖到200万！

8、"傻子日记"持续刊载，内容更为精彩，下期还有大篇幅的"宿屋"加图解，一派玩家以极酷姿态登场，错过的理由你不可能有！

9、"闯关族的家"欢迎玩家来信聊天，风林会尽量信件回复。



我觉得贵刊在我眼中的地位就像日本的《周刊ファミ通》一样，新闻快，知识面广并且有特色，说实话，刚打游戏的一般玩友觉得《电子游戏软件》攻略太少了，我身边就有几个，不过我认为攻略是次要的，相反的，关于游戏新闻、背景、新作介绍、科学普及……等才是重要，也可以从这里反映出一本刊物的实力。再给你们提点建议吧，我觉得利用杂志中间彩页的版面来作一些PS2或DC大作攻略效果一定不错现在做的游戏画面都不错，如果攻略有彩图的话也容易理解一些重点地段的过关关键。还有贵刊怎么不出个《电软》网站，这样也可以方便广大网友，也可以扩大"中国电玩榜"的投票量，对吗！

——江苏　沈宏

（风林坚信——面包会有的……）



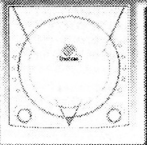
以前电软的搞笑气氛已不复存在，取而代之的是互相攻击、批评、火药味十足，好像我们中国的玩家善于"批评"。看着大家相互指责，我实在忍不住，各位，你们也可以歇一歇了吧，何必为一款游戏、一家企业大家伤了和气呢，不必在乎世嘉，索尼任天堂微软，谁称王，只要我们有游戏可以玩就可以了，世嘉派总说世嘉游戏的游戏性高，但"莎木"一款耗资上亿美元的游戏连五十万份都没买到，"生化危机～维罗尼卡"也没过百万，搞得世嘉连续四年财政赤字，并传出要被任天堂收购的消息。从以上的消息来看，世嘉的游戏做得很失败，并不是游戏本身不好，只是企业自身的问题太多，这时可能大家都认为我是索尼派，其实并不然，索尼的辉煌业绩，是世人共睹的，大家都得承认这一事实，但PS2的问题太多：供货不足，游戏质量都是致命的错误，而且PS2的游戏很难开发，也是PS2的不利因素。作为游戏者来说我们应该从游戏的过程得到欢乐、休闲、放松。

——江苏　徐一鸣

★"傻子日记"投稿踊跃，风林稿件安排奋进中，请广大投稿者安心，信均收到（包括内蒙古的乌尼日、沈阳杨汇慧、北京张颉、江苏郑畅等等），凡要求回信的读者请耐心等待，俺已经疲于奔命……傻子日记人人有份，稿件一个也不能少，陆续、陆续……

★谢谢罗剑锋朋友的批评，风林记下了。"家"正在逐渐改进，争取让每一位玩家满意！

SEGA 世嘉情缘



PS 玩家肺腑一席话

从 3 月《电软》上看到世嘉巨变，谣言终成现实，酸甜苦辣涌上心头。此时此刻，我想对世嘉和千千万万世嘉迷说几句心里话。

首先，我要对世嘉说，谢谢你对全世界电玩迷所做的一切，我曾为 MD 倾倒，"莎木"更是前无古人之作，我们还能祈求什么呢？世嘉已经尽力了，我代表观点与我一致的 PS 玩家向世嘉致敬！其次，我要对世嘉迷说，不要灰心，世嘉的转型会使她的游戏更为出色，那才是你们最自豪的，而不是残酷的硬件之争。我坚信世嘉在未来的软件大战中，一定会占有一席之地！

另，我决定在 5 月 1 日购买 DC，众编认为如何呢？

——哈尔滨　孟国利

风林回复：不知道赶不赶得及 5 月 1 日，如果你在看到这段话的时候还没有买的话，那么风林则强烈推荐大家购买 DC。价钱公道，游戏出色，而且今后还会有相当多的好游戏推出，比如——"莎木 2"！

在这里，你完全可以发泄你的情绪……DC、大川功先生——无尽的思念……

SEGA——文曲星里查不到的 English，但在 China 却比 Thank you 还深得百姓熟悉，初识 SEGA 的时间已经模糊了……现在好像对电玩没什么兴趣了，因为 SEGA，也因为自己十分之讨厌 SONY，我不想看到我喜欢的 SEGA 把游戏做到 PS2 上……

广西　梁爽

对梦工场和世嘉，我想我只有用一首歌来表达我此时心中的感受：

没有你，世界是寸步难行。
我困在原地任回忆凝聚，
黑夜里，在盼黎明快来临，
只有你能给我温暖晨曦……
你快回来，生命因你而精彩；
你快回来，我一人承受不来；
你快回来，别让我的心空如大海……
世嘉，十八年后又是一条好汉！

四川　蒋君

不知此时此刻全世界有多少人为世嘉惋惜、感叹。我静静的坐着，心中一大堆困惑，迷茫都涌上了胸口，却一句话也说不出。也许沉默最能表达我此时的情感。

商场上的风云变幻快的来不及眨眼，昨天的世嘉，索尼还在为 SS、PS 主机华山论剑，一决雌雄。今天的世嘉却在面对众强敌时无声的陨落，我静静的看着他无奈的悄然离去。虽然冥冥中，早就预感到这一天的来临，但终究始料不及。如果说 SS 输给 PS 是自身机能的问题，那么 DC 呢？拥有众多游戏精品的 DC，那个画面卓越、华丽的 DC 却最早的离开这场战斗，离开我们。毕竟他不爱自我标榜，毕竟不是所有人都懂真正的游戏。

你离开，也许是上天安排，走的那么无奈，我等待，有一天你会回来，回到我最初的爱。

SEGA，望君珍重。

北欧海盗

E-mail:Z.Y.boy@yeah.net

世嘉——地球人都知道哇！

杨明

某一天，打开了电视，玩一个本不在意的游戏。玩过之后，感动、兴奋、喜悦便在心中久久回荡。对了！这就是世嘉的游戏：富有乐趣的游戏；充满激情的游戏；创意新奇的游戏；令人获得至高感动的"真·游戏"，世嘉出品的游戏。从此四个蓝色英文字母"SEGA"是我们的自豪之本，可以玩世嘉游戏的 MD、GG、SS、DC 是我们的骄傲之本。于是我们便自命为"世嘉铁杆"。

买了世嘉的主机，即使只有世嘉的游戏可以玩，我们也无怨无悔，同样是玩家，我们何曾不想玩"FF"、"DQ"、"MG"、"WE"、"PE"……我们不会责怪"灰白小盒子"。对我们来说：能玩到世嘉的游戏就是幸福！

世嘉的主机停产了，但世嘉的游戏还在出，世嘉之梦还在延续！中国世嘉铁杆不会消失；今后将有更多的世嘉续梦人！因为世嘉那"永言不败"的精神将永存于你我心中！

世嘉续梦人 No.1

（风林插嘴：今后世嘉游戏仍可以见，并且会更加丰富有趣。世嘉能够专心制作软件对于热爱世嘉游戏的玩家来说，又何尝不是一件好事呢？）

在你们的眼里，我只是一个"伪世嘉迷"，因为我没有一款正版。好不容易买了 DC 是因为我考进了市重点高中，家里的经济状况只允许我去买盗版……唉……看着杂志上编辑们一段段悼念世嘉的话，我更伤心了，世嘉放弃了 DC，以后只能在 PS2 上看到我喜爱的真宫寺樱了，我应该恨它才对啊！可是，我做不到，我太爱世嘉了。每次总和"PS"迷们争得"头破血流"了。当我把世嘉放弃 DC 的消息告诉他们时，他们并没有我想象中的大笑不止，只是笑了几声后默默不语，拍着我的肩问我，"以后怎么做？"我好感激他们，感激他们的大度，他们的谅解，原本想既的"PS 也有这一天"也放到了心里。

估计明年的此时，DC 已不会再出新软件了。那时，我也快升高三迎接高考了。我总感觉世嘉总有一天会卷土重来。我誓与"DC2"相约在大学！

高一学生：余子雷



"看了三月号封面'新闻情报'黄字第一行后，我决定买 DC 了……"

本来是决定今年退伍后再买的，因为想到时价会降些也说不定，而且在部队期间买来也打不成，况且那时"引盘"、"完美版"之类的也会更加成熟（Sorry，SEGA

世嘉之魂不死

铁杆，我实在没那么富裕，也真的不想 2000 大元玩一个游戏。Sorry。）可是……愿所有世嘉铁杆在新的起点追随新的梦。

梁昕出



当我看到你停产 DC 的消息，甚至为索尼作游戏的消息时，我的感受是无法言语表达的，坠入万丈深渊，落入冰窟，受凌迟之刑……现在的我，只能用这首诗来送给已经"死去"的 SEGA。

《欲哭无泪，DC 停产》

心如刀割，亚网停建
怒火中烧，开发索尼软件
哀汝不幸，怒其不争
心中不舍奇迹出现。
芭月凉，原崎望，SONIC——通通走远
风云变幻，谁主沉浮，商机难言
愿是卧薪尝胆如越王勾践
尽洗前耻，此生别无他憾
衷心祝愿，此梦实现。

河南 Sonil

一月三十一，云残风雨凄。
世嘉开大会，DC 被枪毙
众人破口骂，世嘉没骨气。
劝君先息怒，怒莫心头起。
世嘉此举动，乃迫不得已。
如若不明白，听俺表原因。
前者土星败，玩家心没底。
首发量不够，众人心着急。
前期软件少，质量还特低。
使天下之人，逐渐心生疑。
机能怎么样？铁杆心中迷。
南梦灵魂出，DC 才牛比。
卖的虽不少，但不如索尼。
厂商 SCE，一鼻孔出气。
斜眼看 DC，不睬也不理。
天尊嘉富康，回天也无力。
莎木一出世，创造新传奇。
报纸和杂志，评价均不低。
可惜嘴把式，正版才卖几？
PS2 一出，能看 DVD。
DC 比不上，马上要完戏。
匆忙架网络，做殊死一击。
梦幻网络版，最后大手笔。
没卖出几份，世嘉终失意。
改变旧面貌，改做软件去。
世嘉大厦崩，铁杆齐哭泣。
莫哭掏出铁，买正版游戏。
我乃世嘉迷，坚守 DC 地！

（石家庄市第一中学高一五班，2 月 3 日买 DC，有 PS 的铁杆世嘉迷——张天然）

喜爱世嘉游戏的朋友们应该坚信，今后的世嘉会专心致志的为所有玩家热情奉献品质一流的游戏！支持不变，硬派依旧！

——风林

——鉴于版面有限，众多玩家的来信不能一一刊登，但是大家对世嘉的热爱与支持我们铭记在心。——



龙哥热线

龙哥话：本人首先向读者致歉，因长时间排版后头晕眼花，上期误将飞 107P 看成飞 107S，结果解答错误，贻笑大方（收到那封信时恰逢总编番长下令截稿）——飞 107P 乃平面彩显，确可优先于其他品牌购买。另外，上期格斗天书将一幅 DE 的图误说成是 SNK，影响了读者的判断，天师追悔莫及，一并在此反省。

本月编辑部内虽较平淡，但笑料不少。莱因总帅买 GBA 后将“马里奥 USA”中的附加经典小游戏“水管工”打了 21 关，却无法通过正宗“玛莉”的第一大关，令一旁卡在 7－2 后半通关永远不能的天师开怀大笑、拍手称妙（小秘密：天师被卡住后出现的“一见 GBA 就发呆”之症状至此解除）。值得指出的是，从海南回来那天正逢樱 3 发售，在历经多家店铺严辞拒绝后（店中每本皆已被爱好者预定，每本竟都贴着预定者的名字。好恐怖）——莱因这个编辑本部日文“达人”已无法忍受地板没有语音且死机的罪过，怒而将盘（连引导盘）全部撅掉（真实度 100％）——4 月初 A 版 800 吨入手。

业界最令龙哥吃惊的，当属“铁甲飞龙”最新作平台确定。“飞龙”可谓世嘉的“灵魂作品”，此番献给 XBOX，表明世嘉看中的是“开发环境”。11 款 SEGA（含 SEGA SPORTS 的 SPG 和 SEGA ONLINE GAME）大作在手，盖茨先生恐怕已经兴奋得睡不着觉了吧?（笑）虽然日本一些厂商并不看好 XBOX，但多一份选择对玩家而言未必是坏事。考虑到 XBOX“亚版”手柄之小巧和主机那扎实的游戏画面……难道微软要动真的！！？可了不得了……

●请问上“书边榜”的选票是否就推动了抽奖机会？梦游美国，SEA SIDE 我已压到 1 分 40 秒 XX，真希望与天师教（较）量一番。希望今后多刊登此游戏攻略！此乃极品！但一个朋友说此游戏他不爱玩，理由是“没法控制”，更爱玩“首都高 2”。残念！（天津河西区下瓦房 王德鹏）

每一位读者投来的选票均经专人过目，张张不落。就算被引用，过后仍然要将票选内容输入电脑并对其编号。如此说来，不能中奖并非选票被编辑私自处理，而是投票者运气不济的结果。从数千张选票中被选中（电脑随机选码），并不是很容易的事。

关于梦游美国，彩火认为只有“专业”才会玩。“没法控制”一定是速度感高得让人反应不过来了。请见本期“街机仔”栏目。

●对大川功先生的逝世，全体世嘉迷请购买正版一张！！！我的 DC 因“长期”（6 个月）玩地板，有时竟不读盘！过了一会儿才能读！JSR 日版须引且无效果音，美版不引却无 BGM，我快疯了！！不过我终于买到了 VF3TB 的正版，它让我再也听不到盗版的 GAGA 声，妙哉妙哉！且读盘速度非常之快，已经感觉不到了（绝非广告）。在谢过天师登我俗言陋语后，还请贵刊用“寸土寸金”的页面刊登 VF3TB 的出招。谢了！我买 VF 正版了！正版的感觉真妙，此实乃肺腑之言，下一张就是索尼克冒险！！（北京西城鸦儿胡同 马战超）

大家购买正版的意识越来越强，编者感到欣慰。希望诸位能够身体力行地去支持软件商，做一名尊重“知识产权”的玩家。VF3TB 的出招，请见敝社《菜鸟通》——除 VF，其他格斗我们也会刊登。下期可能还会有樱大战、梦幻之星、RPG 工具 4 等攻略。

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

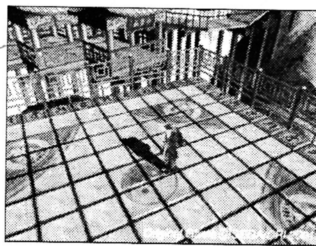
●我劝世嘉重抖擞，不拘一格主机来。（北京门头沟区 PS 玩家 刘一童）

●SFC“火焰纹章・圣战系谱”——1、攻略书上说，前半部分的结婚会对后半部分后代的能力产生重大影响，但是我根本没有发现结婚这个指令，占卜馆只提示喜欢谁等，希望不是通过谈话就结婚了吧？因为战斗时我有话就谈。如果错了对象，还能反悔吗？2、ノディオン城的三位兄弟 NPC，不慎死了两个，会对以后的剧情产生影响吗？3、キュアン和エスリン以及フィン在第四章就没了。第五章又出现变成了 NPC 后，被敌鸟兵杀死，为什么会这样？必须要死吗？（江苏太仓 顾勇海）

电软编辑本部的重要角色——莱因总帅——1、找错对象无法恢复。方法就是让男性角色与你认为理想的女性角色走在一起，两话左右就会成为恋人，之后就可以有后代了。2、三兄弟 NPC 无法收服，死就死了吧！凡是长得大众脸的家伙是无法收到的。这个定律适用于火纹。3、你应多加留意游戏的情节，这很重要。她们不死，后面的第二部还打什么呢？不只是**キュアン**夫妇，主角辛格尔德不是也死了吗？（笑）。此乃情节安排（残念万千？）。

●龙哥，你们对 VF4 还有什么要补充的?铁拳 4 什么新消息吗？NAMCO 与世嘉的关系是趋向合作还是直接竞争？（大量读者）

VF4，与其用言语修饰，不如亲眼一见（彩图无用，请观动画）。见过之后，可能会严重怀疑家用机能否移植（也包括 XBOX）。这可不是夸张。3 月上旬，VF4 和莎木 2 的开发度全部达到 80％，2 研在街机开发室内摆了台 VF4 试玩街机，没想到后果严重，室内一片杀气腾腾，世嘉大楼内部其他开发部的人全都来了，大家一起打，气氛预想以外热烈。铃木裕亲自指出，制作 VF4 时最苦的是程序员，为了制作袈裟半透明效果以及摆动感，程序员们怨声载道。相信在游戏中大家将能看到许多以前连想都不敢想的画面效果。又，裕曾详细探求佛教与罗汉拳。这次的 VF4 最讲究的一点，叫做“攻防一体”，大师严正指出，“在莎木 1 中的演出没能完全实现我的想法，但对这种‘演出方法’的追求，今后不会改变。游戏，就要让玩家获得感动。之前 2 研培育出的种种技术，是今后在强力的 NAOMI2 基板中尽情发挥一个重要保障。VF4 中，“动态”和“运镜”是很重要的，VF 从来看重 REALITY，而 VF4 将进化到与实际格斗无异之地步，即，我们已经实现攻防一体。”龙哥曾看过一些动画，看傻了（真的是傻了。杰夫里和沃尔夫胜利后的画面，直看得龙哥只知流泪。陈洛的力道，陈佩与莎拉的外型、表情，特别是和尚的刚猛，VF4 所有的所有，岂是一个酷字可以形容?）。整体上讲，VF4 在战略性上发生巨变，战斗舞台是会崩坏的，地形和角色的移动方式均异于前作。希望在中国能尽快见到这款 21 世纪的格斗。POWERED BY NAOMI2，请问哪个还敢争锋?



盖因 VF4 来势汹汹，铁拳 4 至今未有“锐意制作中”的炒作。据 NAMCO 公司取缔役石川祝男先生讲，“世嘉此次转型，NAMCO 是遭受冲击最大的公司。SEGA 与 NAMCO 在许多领域是硬性竞争，街机不用说，今后我们也会慎重考虑自己的家用游戏上市时间，尽量避免与世嘉的大作同期推出。”虽然不久前两家公司在报纸上打出过“VF 对铁拳”的梦幻广告，相信那只是表明二家欲重振街机的决心。当合作时自合作，“大势”总还是竞争关系吧。

●致龙哥：我是一个 GB 迷，我希望贵刊可以多刊出一些 GBA 的消息和画面。比如 GBA 的彩页，而效果就像第 4 期的 XBOX 那样。我想，这一定会让像我这样的 GB 迷为之兴奋的。（兰州省建二中 胡东明）

你好。下期彩页 GBA 大特辑实现。当制作者水平低下时，我们从来不看重无谓的画面，感动最终从本质中来。GB 是本刊主力。

●世嘉崛起我拼搏，世嘉惨淡我更要拼搏！3 月 31 日的英超，阿森纳穿着印有“Dreamcast”的队服去应战，也算是为 DC 的停产留个纪念吧！（山东兖州市 唐跃龙）

●爱过方知情重，醉过方知酒浓，玩过 DC 才知她的好！！格斗超菜的我也玩出 DOA2（美版）霞的第七套服装了，DOA2 真是好，比服装秀还好看。（洛阳周楠（女））

●我现在才明白，SEGA 的主机成为第一的可能性恐怕要比中 500 万还低。（北京西城东兴盛胡同 朱国强） ●道板啊（？），不错！价格便宜游戏又足，我们一直用它……哈！（众人昏倒）（重庆暨华中学 徐波）/龙哥：寄望于盗版商们就等于断送自己的大好游戏前程。

●手机换新的了，彩电也变成彩显了，莎木也买正版了，可是女朋友还是永远的 OVER 了，再次告之天下各迷各派：玩游戏入迷者一定没女朋友。本人这段时间右手骨折，玩不了游戏了，字也是左手写的，请见谅。谢谢改我 EMAIL，本人是 SEGA 迷、张信哲迷、太八迷。（襄樊车辆厂金二车间 杨琦）

广西玉林制药厂进出口部来信一封

龙哥，你好。此前我曾投过三个稿子，蒙贵刊青眼，竟登出了豆腐干大的一块。不过这也足够让我女友欢心了，因为文章署的是她的名字，而不是 YOYO，我在网上常用的 ID。这次写信来，主要是觉得作为……有几句话如鲠在喉，不吐不快……说起我喜欢世嘉的缘起，并不是同多数人一样自 MD 起的，而是我读大学时，至好同学买了一台土星，一起攻关……后经本（？）刊颇有魄力的天师的一再提示和“怪声怪气”下，感情的天平便完全地倾向了世嘉（相对？？而言）。

对于世嘉的这次转型，我很痛心，但也能理解（世嘉迷本就是多灾多舛的，早有准备，习以为常。呵呵）。世嘉走到这一步，也是情非得已……如果世嘉能由此而摆脱窘境，重振雄风，我相信大多数的世嘉迷也是乐意看到，真心支持的。然而世嘉转投索尼并把看家大作倾力移植委实让人痛心疾首，无法接受，无论从感情或是理智来说。虽说商场没有永远的敌人，但此前还是热成水火，你死我活的对头，一下子便捐弃前嫌，把手言欢了。这不带是对世嘉迷的背叛，也从背后给 DC 玩家狠狠的一刀。在 PS2 嚣甚尘土的宣传攻势下，世嘉迷毅然决然选择了 DC，为的是自己的信仰和信心，即相信世嘉能给自己带来快乐的享受，相信世嘉一定能够坚持，能够胜利。然而事实给了大家一大棍子，世嘉又一次出尔反尔。作为 DC 玩家，我们有要求世嘉把看家大作留给 DC 的权利，相对应的，世嘉也有这样的义务，这种权利和义务从购买 DC 的一刻起即发生效用。即使世嘉的财政困境一定要求她这么做，那么我们也不希望是索尼主机。因为击碎世嘉和玩家梦想的恰恰正是它，为了玩到世嘉的最新作，你不能也没有理由叫刚被索尼伤透心的玩家买台 PS2。什么叫感情，什么叫执着？这就是，你不能否认人间有这些东西在！正因为有这些东西在，人类的存在和发展才显得弥足珍贵。孟子曾写过不吃嗟来之食的故事；南宋文天祥宁死不屈，留下“人生自古谁无死，留取丹心照汗青”的不朽正气歌。也许把事情上升到这种高度有点言过其实，可我们也只是普通人，我们只是要求作为消费者和厂家发生买卖关系后所应得的权利和保证，这个保证就是：PS2 有的，DC 要有；DC 有的，PS2 不一定有。这我们也就心满意足了，不可想象，当一位世嘉铁杆为了玩到 PS2 上独有世嘉的游戏而倾囊时的感觉，……如果世嘉急于渡过财政难关，大可先向现行主机 GBA 移植甚至原创，我们是理解，接受并且支持的，毕竟大家都热爱世嘉，喜欢她的硬朗和傻气，都一心望她好。另外，世嘉当务之争，愚以为不是急吼吼的叫嚣全机种制霸，而是安抚 DC 玩家的心，1000 万一旦爆发，世嘉也许就真的死了，在信誉上，在众人心中……

龙哥，一口气写了这么多，真有收不住的感觉。这也许就是业余作者的通病罢，不懂得取舍，不过倒的的确确都是肺腑之言。龙哥，其实除了世嘉，我也很喜欢任天堂。说起来，我玩任天堂倒多于世嘉，各代塞尔达（我的最爱），MARIO，大金刚，口袋妖怪等。另外除了软件，我也很喜欢任天堂系主机，造型和画面都很清新，充满童真童趣，给人暖洋洋的感觉。具有这种风格的还有 ENIX 的勇者系列，包括怪兽篇，对遭我国玩家唾弃的勇者七，我倒觉得是极品，正统 RPG 的颠峰，比“FF”系列不知要好上 N 倍。事实上，玩“FF7”和“FF8”时，等眼睛习惯了美丽 CG 的冲击后，贫乏就占据了我的心田。即便是游戏画面，我也不认为其模糊而布满锯齿的贴图比 DQ Ⅶ 暖洋洋的手绘画风来得养眼，我觉得，大家都被“FF”刻意宠大的气势唬住了。毛主席曾说过“一切帝国主义都是纸老虎”，真是精辟的论断，我认为，这话送给某人同样经典。我曾想过，如果 DQ Ⅶ 在 N64 上制作，那将是怎样完美的表现啊，映像与内容相得益彰，确是至高享受。也许，DQ 本应就是任氏主机的天然衍生物罢！在史氏神话的时代，想找个 DQ 的知音真难啊！我以为，DQ 和塞尔达作为正统 RPG 和动作 RPG 的最高境界，确是双峰并峙，交相辉映！……扯了这么多废话，就此截止罢。祝编安，热线越来越热！ （龙哥：真佩服 YOYO 文笔）

世嘉知我心？——莱因奇遇记

本部“游戏达人”莱因总帅在樱花路上历经磨难，第一时间内饱受 BOSS 奚落而寻求樱 3 不能。然其痴心不改，自认与 SAKURA 缘份前世已定。冥冥之中世嘉已为 1 万名樱迷准备了薄礼，而总帅却仍每日奔波于店中，终于有一天，A 版入手……



←DC 三版全套卡片？

←最后要向大家报告的是，总帅的美版机引导日版樱 3 不能（哈哈哈……）

一●AIBO：“日子难过呀！”SOR（Sony Dream Robot），“怎么了？”AIBO：“POOCHI 一直卖得比我好！”SDR：“下次你就跟着它叫不就行了！”AIBO：“可是这个 SONY 牌牌咋办？”SDR：“呆狗！世嘉已经转型了！”AIBO：“噢！多谢了！可是，你呢？”SOR：“我不行，我太贵了……”。

二●SEGA 宣布跨平台业务后，本地凡是称得上游戏机的东东，铁截升！就连宠物店里的小狗也要打上 SEGA 的牌子才卖得动。忽闻一狗乱吠：I' m Poochi！I' m Poochi！一看！原来是 AIBO。 **（文：续梦人 No.1/其他写作力拔群作者的稿件均收到）**

三●“老板，我要买 DC！”“先交一千零七，下周来取新机。”“我拷！你够黑！”“其实还有比我更黑的哩！”“Who？”“机厅兄！兄长利用千元 DC 代替 NAOMI 基板，你说黑不黑？”“老板，怎么你说着说着还把灯关了？”“黑上加黑！”

四●“我跟你说了几遍了！我不是世嘉迷！我今后也不会成为世嘉迷！”“好的！好的！不过先请你把《永恒阿卡迪亚》的攻略放下，再把那穿了一年的莎木 T 恤洗一洗，还有把樱大战钥匙圈让我看一下，顺便把你买的正版《PSO》借我一乐。还有下次玩我的滑板不要学索尼克，不要把人家的房子当鬼屋，打架时不要说结城晶是你兄弟，坐 TAXI 时不要和的哥抢方向盘……

五●某日一生买了 PSone，带着 PDA 来校耍宝。大谈 PS 游戏之爽，我笑其没见过游戏（真）。其大怒，大骂于我。我半句没返，事后带他去我家试了 N 小时《莎木》，其人玩后半字未说而归。周一上学，此生手中拿得已是 DC 的 VMS。

六●某日一 PS2 前辈笑曰：“VF3 我 K 不过你，但 VF4 今后你也许不会是我对手了！”我亦笑曰：“未必！VF 并非汝等将 PS2 当 DVD 之辈可以玩得转的！”问曰：“怎讲？”

对曰：“DOA2 你不是我对手。同理可证，GUNGRIFFON 你至今未破！”

七●数次见到世嘉众铁杆在《电软》上的发言，不禁感概万千！我们互不相识，但想法却如此一致。可谓达到“同志”境界！特别是看到李奋的诗，哭得我一时半会儿止不住。其实，只要你是世嘉迷，天下的世嘉迷都是你的异姓兄弟！

某日地理课上，老师问日本什么东西出口最多。我脱口而出：“SONY、Nintendo、SEGA 的机子！”“鸡仔？公鸡？母鸡？”“游戏机！”

伟大的世嘉集团万岁！伟大的世嘉铁杆万岁！萎达的 D 版光盘万碎！喂大的 CSIE 万随？

游戏生涯感想＋对某游戏的评语

●由我带头买了 DC 从而掀起班上买 DC 的热潮，先后有 4、5 个同学准备或已经买了 DC，但我却始终不能说服他们买正版，正是“我不入地狱谁入地狱”！罪过！罪过！（无锡 杨希）

●本年度最低纲领：PS 的 PDA；最高纲领：PS2。这辈子除非开铁矿山，不然是满足不了我了。（沪虹口区 章维）

●中国何时才能出现大川功级的领导者。（枣庄 戴茂然）

●SONY 是赚钱的行家，SEGA 是做游戏的好手，而任天堂是渔翁！（江苏省宜兴市丁蜀镇蠡墅中学一品阁 张俊）/龙哥：一品阁？是不是进去再出来都成一品？（玩笑）

索尼制造

本人乃索尼电器痴迷者，自 95 年拥有 PS 以来，在本人倡导之下，现家中拥有 SONY 电器如下：29 寸特丽珑一台，5.1 声道音响一套，CD 随身听一台，PS 一台、彩监一台，摄像机一台，近日更是花了 3500RMB 把一 PS2 搬回家，父亲闻之惊语：“明年把咱家的马桶换了，要索尼制的。”众人听后齐晕倒……

（广西柳江县 成毅，专业 PS 玩家）

●吾认为，地球上人种有四，分别为白人、黑人、黄种人，还有世嘉人！为了买莎木，我连续两个月不吃早饭，瘦了一斤，当我 3 月 25 日拿到它时，我知道我的一斤肉都在这里面了……（温州九山北路 黄工轶） ●我是三派掌门人（SS、PS、DC、PS2、N64）全有）。DOA2、ZOE、WE5、决战、三国无双五款 PS2 游戏全部正版。（北京西城西外大街 祁烨伟） ●樱大战是我和游戏的情结。正版是我和世嘉的情结。我乃樱 3 限定 A，羡慕死龙哥。（宁波江北区 潘涛）/龙：DROOLING 中。

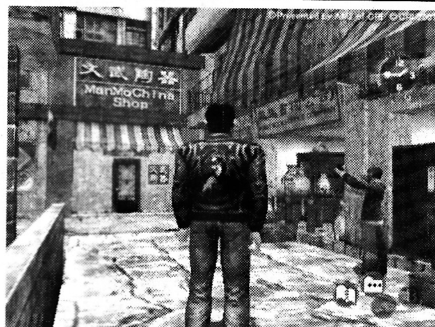
●MADE IN JAPAN 和 MADE IN CHINA 两种版本的 GBA，并不存在使用上的差异。第一时间买的全是 MADE IN JAPAN，“AJ”开始的序列号。

游戏生涯感想●哼哼，我也买DC了。（北京宣武区 杨艺森）　游涯●自古红颜多薄命，哀叹DC落风尘。格2，是你让我下决心买下DC（辽宁本溪 宁涛）　游涯●看着令我又喜又悲的世嘉，我终于知道现实有多么残酷！（成都电子科大 郭世杰）　游涯●NO PAY，NO GAIN。（深圳 李凡星）●支持世嘉，并不一定要抱着DC玩GAME，用PS2、NGC玩SEGA的正版GAME，也是对SEGA的支持！（北京十里堡 杜江）/龙哥：言之有理。

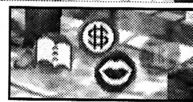
场景超巨大之莎木最新情报压缩汇报——地图、动作选择、赚钱



初到香港，凉手足无措。不过只要事先在区域的入口购买地图（地图购买处的标志颇为抢眼），则一切OK，无论多么宽广的地域，自可顺利探索，不用担心迷路。调出物品栏后打开"全体地图"可随意进行放缩查看，右图左下角的地图会随着凉的朝向而旋转。







记住，2中采用动作选择系统（请见画面右下的图示），在香港我们可以自由选择要听的、要做的事。右图图标显示玩家能跟谁会话、是否能选择跟"钱"相关动作等现在的情报。如此你可"只"选择必要的情报游戏。图标根据情节一直在变，若以上图为例，接近"风趣书物公司"后，画面右下出现"嘴唇"标，则请按对应之A键，凉即自动前去与BOSS对话，玩家毋须对主角进行任何操纵。其中$标（Y键）是前往当铺、找寻打工机会等与金钱相关情报的图标，而按X键可查看"MEMO簿"。

赚钱。有钱才能游戏，这是莎木的真理。本作赚钱事件相当丰富，其中尤其以在路边展开的赌博最具有代表性。下面对此简介一番。

1、腕力比赛：不就是掰腕子么？真乃最简单的赚钱方法。赛场上有许多对腕力有自信的人。只要凉挑战成功即获得奖金。对手有弱有强，可先向弱者挑战培养自信。听裁判口令行事，键连打。



2、落玉：落玉就是让小珠子在钉有许多钉子的长方形板子上转动。如果珠子掉落在特定场所，可获金钱和赠品等。战利品视台子不同而定，只有掌握每种台子的要诀，方可稳操胜券——●一发：一珠中即赢。●TAKE 2：所持的三球须有两球中方算赢。难度高但奖金也高。凉亦可不玩，只观赏机台及其精美图案。

3、大小：利用骰子来赌博。在掷骰子之前，事先预测三个骰子的合计点数：猜对者胜。方式多彩，以"10以下小，11以上大"这种2择型最为简单。预测的方式愈难，胜率愈低，奖金愈高。

4、当铺：最后的手段。显然，当了的东西还能再买回来。典当前应先决定是单品还是整套全当，整套物品价高。当铺较多，多跑几间也许能问到好价钱。前作的小物件在2中发威了。

中国世嘉迷的杰出代表——洛阳李奋同学真情流露

浪淘沙·英雄三部曲

浪淘沙·英雄任天堂●往昔霸业时，风光无限。恢宏业界他独秀，梦里杖剑尽指来，无人敢言。　如今抬头看，春色满园。创业容易守业难，往事似水都流去，天道已变。

浪淘沙·枭雄世嘉●十年行路难，磕磕绊绊。不曾气馁不曾断，憧憬三月倾雪日，搏击蓝天。　一朝天下乱，凄凄惨惨。可怜一心苦争先，换得往事付流水，痛及心田。

浪淘沙·奸雄曹操●谁言创业难？吹吹骗骗。桀千万牛皮蒙倒天，墙头端坐摆酷脸，商业手段。　守业又何难？卑卑贱贱。八百万巨作讨身边，高卧床头本懒汉，却侏江山。

浪淘沙·SEGAの梦●二十年狂战，血已流干。几多重伤几了断，昨日英雄今低头，卧薪尝胆。　一卧三十年，再夺江山。曾经血债终血还，哑然失笑（情不自禁地笑出）忆往昔，热血青年……

（龙哥评：我中华文字当可发扬光大矣……）

——（龙哥在此谨祝愿即将参加高考的同学们一番拼搏后考入理想的大学）——

樱大战3——相见是在樱花烂漫时，重逢却在悲情三月天，伴着我度过春花秋月，离开你我失眠一年。（有感于被迫出售SS）。

任时光飞逝，大川の悠久的神魂永存FANS心中，请保佑SEGA。

夜晚，拉开抽屉，静躺的MD映入眼帘，黑色的机壳上，蓝色的"SEGA"是那么的显眼。回想起那天晚上，看到网友发来的"大川病逝"的消息，不觉心里一紧，世嘉在主机大战中落败，公司因亏损而被迫转行。世嘉将怎样面对将来呢？……

……主机停产，公司转向软件开发，就像一个人失去了躯体，而只剩下精神一样。那么，那些大骂"世嘉去死"的人们是不是很高兴了呢？主机没有得骂了，便轮到自己手上主机的世嘉游戏了么？一个人死了，躯壳没了，那些憎恶他的人会不会去请个法师来收了他的三魂六魄或者让他魂飞魄散呢？停止吧！让所有的憎恶与战争停止吧！社会给我们的压力已经很大了，不团结起来，我们抵挡得了吗？

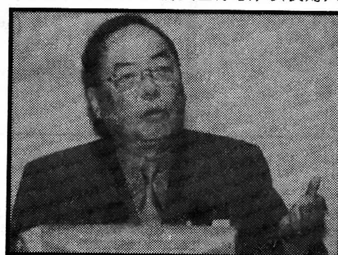
不管怎样，DC停产并不代表世嘉战败。她只是抛掉了躯壳，超越物质与我们同在。世嘉，我们永远的伙伴！（广西陆川一中、家里只有MD、只能上机房玩PS的LEO）

我们的导师，改变世嘉历史命运的伟人，就这么悄悄地走了！今献上挽对以示哀悼。（OICQ：39949201 & 64646394）

事业已归前辈录，典型留与后人看，朗月清风怀旧日，残山剩水读遗诗。

一世精神归华表，满堂血泪归云天，从今不复闻惊骇，此后向墙忆笑容！

我建议全体游戏迷、世嘉迷起立为大川社长默哀三分钟，同时奏哀乐，最后请奏国际歌，以表对大川功先生一生的高度评价。



（北京市西大望路"电玩一代男"ZOOM周的常驻网上，E-MAIL：dc.ps.xbox@163.net 欢迎大家和我联系。）

←最后要向大家报告的是，总帅的美版机引导日版樱3不能（哈哈哈……）

宇宙战舰大和号●报告！那艘扯后腿的三木巡洋舰已在我舰后方被敌人光子炮扫除了……（武汉武昌区 李小川）

●本人原本16斤（19岁），听说跳DDR能健身减肥，于是俺狂跳三个月，结果体重变成了170斤。（山东胶州市实验高中 王曙晖）

大墙画廊

喜欢游戏是我们的共性；
热爱美丽是我们的追求；
制造梦想是我们的爱好……

谢

难道还有比这更能激动人心的工作吗？

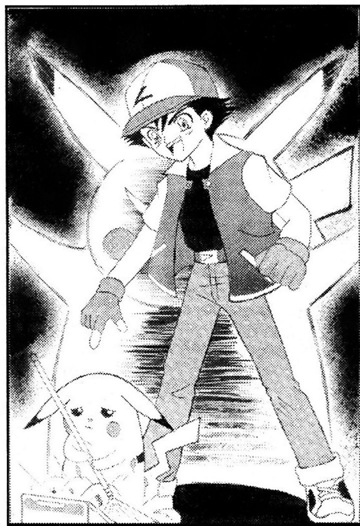
最近彩火嘴里上火，手也因为打球给伤了，所以只能拜托我晴来向各位致敬。自从海南之行回来后，我和彩火就一直魂不守舍：彩火主要是因为思念他在黎寨中“娶”的那个漂亮“性感”的黎族姑娘，而晴主要是为彩火担心，怕他哪天脑子一热，不顾一切跑到海南寻找他那所谓的纯真爱情；也为北京越来越糟的环境和天气烦恼，尤其是和海南的碧水蓝天比较之后……

——晴



▲《片桐彩子》 山东青岛 郭峰涛

▲阴：“才子佳人”吗？我可叫彩火呢！
晴：可是用手拿着斗大的艺字干什么？要考艺术院校吗？
（『L·P』：★★★）



▲《无题》 重庆江北 红薯

▲阴：皮卡丘扫地了？这是教育孩子们要听话，否则会受惩罚吗？
晴：干脆做我的宠物算了！
（『L·P』：★★☆）



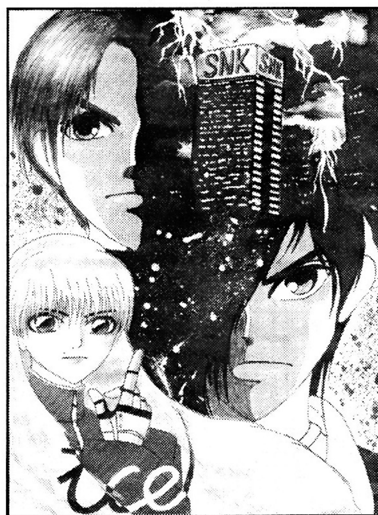
▲《不知火舞》河南开封 杨玥

▲阴：犹抱琵琶半遮面，这样的美女才有韵味呀！
晴：其实画稿因为用碳笔，所以搞得真是够脏，完全看不出美女样……
（L·P』：★★★☆）



▲《意外》 苏州 刘晓鸣

▲阴：八神一定得了腰肌老损，像是经常暴走留下的后遗症。
晴：我算知道为什么作为超秘技的暴走不能常用的原因了……
（『L·P』：★★☆）



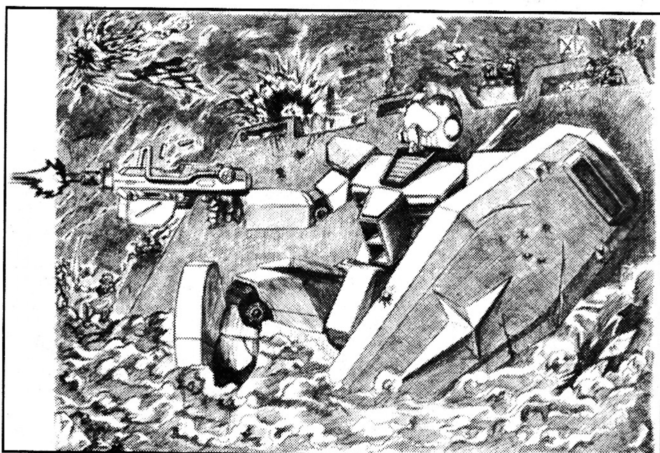
▲《SNK 的最终幻想》 广西梧州 冷月寒风

▲阴：大厦将倾呀，悲剧的 SNK 连总部都保不住？
晴：看着草雉和八神稚嫩的脸，难道他们小的时候就知道……
（『L·P』：★★★）



▲《疾风之铃音》 陕西西安 上官峰

▲阴：记得从前在“列传”中他出现时起的风波吗？。
晴：但好大的护甲让他显得非常酷！
（『L·P』：★★★）



▲《机动战士——基连野望》 广西南宁 圣罗兰工作室

▲阴：坐在地上打仗的高达我还是头次见到。
晴：被打成这副“造型”，真像编辑部天才 NT——莱因总帅的坐机。
（『L·P』：★★★）



◀《MATURE》 吉林 VICE

◀阴：月亮上的美女，哦……
晴：又想黎寨夫人了。非常感谢投稿的这位想必非常漂亮的美眉，留个信箱不好吗？
（『L·P』：★★★）



▲《NEW2000》 广西桂林 蒙斌

▲晴：又是美女打头，所以彩火已经喷血，废了……
（『L·P』：★★★☆）



◀《独立时代》 北京海淀 独立之风

◀阴：如果真有那么一天，我希望能像这机器人一样，翱翔在碧蓝的天空中，自由呼吸天然的空气……
晴：但到底是那只鸟过大还是机械人过小呢？比例……
（『L·P』：★★★）



▶《侍魂之再会英雄》 广东化州 黎振基

▶晴：英雄们正在等人？他们面对的是未来的灾难还是未来的挑战，总不会是正在喷血的彩火吧……
（『L·P』：★★★）

参与游戏点评，抒发你的感情！

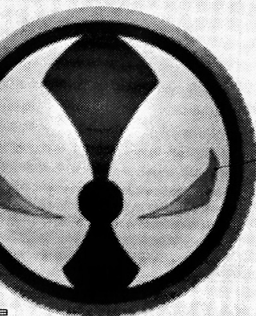
游戲點評

Speak out, don't be afraid!



再生侠～恶魔手中(SPAWN～In The Demon'S Hand)

机种 DC 厂商 CAPCOM 类型 ACT 媒体 GD－ROM



这绝对是近年来最爽快的游戏。当我第一次接触它的时候简直都快被感动得哭了。那众多的人物，丰富的场景，动人的画面，一流的手感，还有那最最成功的模式，令我难以忘怀。事实上本作已然成为我心目中的No.1了。

其实事前我并没有怎么在意她，以为只不过是个以美版漫画改编的3D游戏，就像"乔乔"一样，没有什么玩头儿。可是令我大跌眼镜的是本作居然是如此的出色！首先模式就是最成功的一方面。最多八人的乱斗和分屏对战无不让人心喜若狂，挑战BOSS模式、二人组队、四人乱斗、网络连线样样都有。当然最让我心动的还是四人乱斗了，想想和你亲爱的朋友们在同一个屏幕中享受共同PLAY的欢乐，有几个游戏能做到这点。

丰富的人物是本作的另一大卖点，电影与漫画版的角色全数登场，隐藏角色达到26人！每个人都极其的有个性，正义的私家侦探，美丽的女刺客，狠心的黑帮老大，令人呕心的怪物，当然少不了我们的主角再生侠。每个人有各自的攻击方式和武器，有的人会变身，还有的会飞。综合水平都比较平均，但是地形却是致关重要的。比如说有高岗或高楼的场地只要选一名枪手就可以一夫当关了；而在狭小的场地中刀剑则是最好的武器。

最值一提的是本作那无与伦比的流畅性。本以为主机在处理这么多人一起行动时画面会有所拖慢，但DC就是DC，不是PS所能比的，在这方面已然得到满分。那自然且又逼真的动作，爽快且又流利的连续技，再配合一流的操作性，那种感觉甭提了，简直是COOL到了极点，使人欲罢不能。

其实我有一件事一直搞不明白，为什么本作在国内外获得了极大好评，而在日本本土的实际销量却很少呢？其实像这样高质量低销量的作品比比皆是，归根结底还是DC本身的问题，如果把本作放在PS2上恐怕早就卖翻了！

还好令人庆幸的是我们玩的是游戏而不是销量。

——哈尔滨　PS2

角　色：10	操作性：9
画　面：9.5	创　意：10
音　乐：8.5	移植度：10
情　节：8	总评价：9.43

游戏短评：绝世精品！300小时以上！



塞尔达传说～不思议的木之实(THE LEGEND OF ZELDA～ぷしぎの木の实)

机种 GB 厂商 NINTENDO 类型 A·RPG 媒体 卡带



任天堂和CAPCOM，业界出了名的两大"游戏性"厂商联手制作的名作续集。完全继承了其前作"DX"童话版的轻松风格。也同样采用了时下流行的章节形式。但其大地、时空两章并不是和其它GBC章节游戏一样，只是主人公不同或登场怪兽不同。是基本上是没有什么太多重复的、绝对要两章通玩的游戏。

本作的开场似乎是俗到极点的故事了。两章都先是林克被一(唱歌或跳舞)女孩所吸引，正在浪漫时，(不用说)BOSS出场，将女孩抓走，然后林克挥剑踏上征程(很勇者的故事啊)。本作的部分素材仍是沿用前作的。林克、村民、怪兽、音乐，充满了亲切感。让人一看(听)就会说："喔，塞尔达"。而迷宫的机关、BOSS的弱点设计也是完完全全的塞尔达(作形容词)，看似很难但又有迹可寻，令塞尔达迷们完全乐在其中。这也许就是塞尔达的魅力吧。

新要素在这里也是无处不在啊，而有些设计真是极富乐趣的。比如随机登场的飞天小魔女，不时和林克撞个满怀(可是会撞出不少铁和道具的哦)，为此笔者以至于剧情也不管了，就在野外瞎转悠，一看到小魔女就磨拳擦掌道："总算让我逮着了吧"。在时空之章还有个类似棒球的小游戏，林克手中的剑就是球棒，看准机会将球击回并要打到相应的东东才能得分，达到一定分数可换相应的铁。但这当然是要收费的(笔者经常是输得身无分文)。还有很多细节方面做了改进，比如到商店就不能再用偷的了(5555)，但幸好这次有了5元(？！)大钞了。

总之感觉这款"塞尔达"玩起来更有趣了。笔者有理由相信，其中有些东东一定是CAPCOM的主意吧(笑)。最后还有点废话要说，任天堂官方网站透露，用GBA运行本作可玩到隐藏要素哦。呵呵，其用心路人皆知，我说这山内爷爷的"铁腕"可真够"铁"啊(暴笑)。

——江西南昌"宝"的男友　严峻

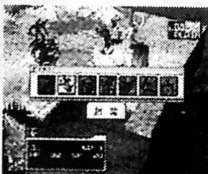
角　色：9	操作性：9
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	总评价：8.5

游戏短评：其实吾女友"宝"才是真·塞尔达也(嫉妒啊)

　本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

VOLFOSS

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



有个性！仅仅几十秒的片头 CG 就让我对本作产生了深深的喜爱之情，尽情的体现了靠泽靖大师笔下人物的英姿，那诡异奇特的画风，反常态反现实的造型，再加上本作那离奇古怪的世界观，一切的一切都展现了“VOLFOSS”的个性所在，这不仅让我又深深的体会到，NAMCO 就是信心的保证。

其实说白了本作也就是一个简简单单的 RPG 和 SLG 的混合体，但厂商却力求把它做的与众不同。显然，它做到了。游戏的目标就是要统治一支实力最强的佣兵队，而你就是队长。在作品中是不存在仲间这个系统的，而自己的手下完全是靠金钱来雇佣的兽，都极其的有个性！当然也是有 LV 之类的设定，技、物品等也存在，所以上手应该很容易。在整个流程中将会有两百多个委托任务和上百种战斗场景，尽显内容充实，而分支要素这种当今时尚也自然不会缺少，而根据分支的不同，结局也会不同。

整体来说，本作也比较简单，系统不复杂，敌人也不是很强大，所以很适合初学者。如今 S·RPG 游戏遍地见，除了几个耳熟能详的大作外，很少能有太成功的，而本作的出现已弥补了这个现实，实在是功不可没！

其实这种有创意的作品在 2001 年的今天不应出现在 PS 之上，如果放在 PS2 上则更好，一切的一切得以进化，而 PS2 现阶段就缺少这样的个性之作，不是吗？

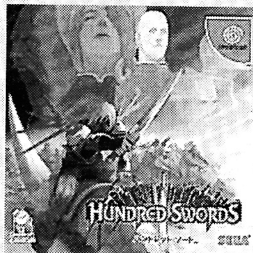
期待能看到 PS2 版“VOLFOSS”的身影。

——哈尔滨 PS2

角　色：9.5	操作性：8
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8
游戏短评：个性之作！	

百剑（HUNDRED SWORDS）

机种 DC 厂商 SEGA 类型 即时 SLG 媒体 GD－ROM



号称可最大 400 人同时作战的“百剑”终于在 DC 上推出了。刚接触的时候，其个性化的人物，还算精彩的画面，独特的升级系统，虽老套却依然吸引人的情节着实让人激动了一阵。但之后，一丝淡淡的乏味与失落感却涌上心头，难道即时战略游戏只能做到这一步了吗？

游戏分为故事模式与任务模式等，基本上是按照战前的作战计划进行游戏，过关就没有什么太大问题。而网络对战模式，嘿！在中国算是没戏了吧？也许这会使本款游戏丧失不少的乐趣，毕竟，在战网上通过“星际争霸”等游戏进行群殴的乐趣还是十分吸引人的。另外，操作感方面的欠缺也使游戏上手略显困难（没有鼠标啊），要了解所有指令的使用及其作用毕竟还需不短的时间摸索。这些是不是又让人感到 TV GAME 的即时游戏始终难以与 PC 的相比呢，只能说可惜了。

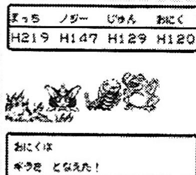
在玩这个游戏时，一个朋友问我：这不是陆行鸟吗？我笑了笑，说这是另一个游戏，非陆行鸟也。但仔细观察，游戏时的人物与“FFT”还是有点像的嘛。模仿？抄袭？不管了，看着觉得好就行了。总而言之，游戏的优点还是很多的，毕竟在普通的对话中就能轻松升级的确很方便，而偏重于主要角色的即时战略更能让玩家有培养出独具特色角色的冲动，就是这些许多有别于“常规”的特点，让玩家体会到“百剑”所包涵的另一种即时战略游戏的乐趣。唉，从后 SEGA 还会推出这种有个性的游戏吗？

——天津　魏欣

角　色：8.5	操作性：8
画　面：8	创　意：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	总评价：8
游戏短评：还好了	

勇者斗恶龙Ⅲ（DRAGON QUEST Ⅲ）

机种 GB 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 卡带



实在是没有想到！

ENIX 在 GB 上出了“勇 1＋2”后，居然又把“勇 3”也搬上了 GB，ENIX 和任天堂的关系真是不一般啊。如此看来，只要 ENIX（或任天堂）愿意，连“勇 4”、“勇 5”也能在 GBC 甚至 GBA 上登场了。相比之下，传说中 PS“勇 1－4”合集到现在还是杳无音信……

“勇者斗恶龙”在日本被称为“国宝级”RPG，拥有大批支持者（想想“勇 7”的 400 万），自然有其独到的魅力。而在我国，虽然有文字的阻碍，但还是有相当数量的拥趸，笔者就是其中之一。在本人看来，“勇者”系列的魅力就在于画面“质朴”的硬派 RPG 风格和游戏中不屈不挠的“勇者精神”，而后一点常常是现实中我们所缺少的。

“勇 3”算得上是系列中最成功的作品了，昼夜更替，登录同伴，自由转换职业等诸多影响深远的系统初登场，使得“勇 3”成为一款不朽名作。超任上的“勇 3”复刻版是本人的最爱，而今天谈论的这款 GB“勇 3”即是以此为蓝本制做的。

移植态度可以说是十分认真，连 SFC 版的开场动画、隐藏迷宫、BOSS 也保留了。比起 GB 的“勇 1＋2”，怪物们也加上了动作，玩起来更有乐趣和投入感（遗憾的是还没有背景）。画面可算达到了 GBC 的极限，色彩的分配运用十分出色，但毕竟由于机能限制，少了超任版那份精细华美的气质。好在真正的“勇者”迷是从来不会在意这些表面上的东西的，更何况 GB 版还加入了收集怪物金币的新要素，可玩性更强了。不过想要收集齐可是不太容易呀（好累好累……）。

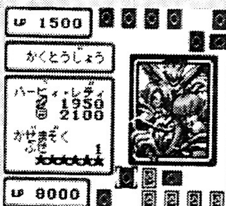
DQ 迷兼 GB 机主必须收藏的一款作品。但套用日本政府的忠告：不要在过马路时玩 GB 版“勇者 3”。

——北京　罗剑锋

角　色：9	操作性：9
画　面：8.5	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：8
情　节：9	总评价：8.6
游戏短评：亦真亦幻，勇者屠龙	

游戏王 4·最强决斗者战记

机种 GB 厂商 KONAMI 类型 卡片 媒体 卡带



我既是一个游戏迷，同时也是一个漫画迷。像“游戏王”这样近年来难得一见的好作品，自然是绝不能错过了。而像“游戏王 4”这样的好游戏，也是所有 GB 迷绝不可以错过的。

游戏的方式十分简单，就是玩家利用自己手中的“机械兽牌”将对手打败。说是简单，但其中不断的组合，以及属性，效果等多方面的考虑，都绝不会让你的大脑有丝毫松懈的机会。此次的“4”更是可以利用到 GBC 左上端的红外线通信机能，与你的好友交战的话，是可以体会到 CPU 战中领略不到的乐趣的。

同前几作一样，KONAMI 在“4”中真的是藏尽了秘密，隐藏要素多得让你兴奋不已。先是庞大阵容的九百张卡牌，单是收集的过程就足以让人津津乐道。虽然说可以通过输入公式卡中的密码来取得在游戏中的卡片，但 KONAMI 还是设计了一个让你不会太好过的 DC 系统，如果你搭配的牌超过了自己的 DC 上限的话，那是绝对不允许的。因此，玩家也只好不断地交战以提升自己的 DC 上限，而每次战胜对手而得到的一张卡牌，也绝对是让你睡不着觉的激动。对手阵容的庞大也很劲，加上可以通过密码挑战的几位暗人物，CPU 总数共达到 17 人。如果你想得到那传说中的三圣战神卡的话，那么，请多多努力吧！因为它们是没有密码的，而且，“4”共分为三个版本，每个版本也只能得到一张神卡，心里直想踩死 KONAMI！

不管怎样，这真的是 GB 上一款十分杰出的作品。在 GBA 尚未降临的时候，让我们努力去集齐那 900 张卡片吧！

——长春大学　LENY

角　色：8.5	操作性：7.5
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	总评价：8.3
玩此游戏时间：无穷大	

THIS SITE IS Gamebar

！！！：由于“樱大战 3”攻略出动，页码紧急缩减而内容顺延，请支持者见谅。另，风言风语暂停一期，谢谢大家稿件支持，原定本期刊载的硬件点评取消，下期将应广大玩家要求开始连载经典游戏回顾点评，请 GAMEBAR 支持者留意，有意点评老游戏的读者请来信探讨。风林跪谢。

勇者斗恶龙怪兽篇 2(ドラゴンクエスト モンスターズ 2)

机种 GB 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 卡带



三月一日，在网上看到由广末凉子代言的“DQM2”广告片，心情即由期待急升为迫不及待。三月九日中午，在日刊“FAMI 通”网站上看到“DQM2”发售时雄伟壮观的长蛇阵。同日下午网上“DQM2”ROM 提供下载……

前代一切冒险都是在一棵树上。也就是这棵树，让玩家乐此不疲，这就是“勇者”的实力啊。而在本作中，冒险世界扩大为一个岛，而前代的那棵树恰恰就在这个岛上，并且仍可以“上树”哦。这次的主人公是两兄妹中的哥哥(妹妹篇也将要发售)，二人正是岛上的民家小孩。在本作中，两兄妹家就充当了怪兽牧场，而妹妹就是牧场主(寄取怪兽)。本作的世界观是较前作复杂得多的。前作无非就是迷宫、角斗、迷宫……而本作有着复数的“村庄”，并加入了宿屋、教会、装备等概念，而不是和前作那样 N 层迷宫式的冒险。因此，更接近于正统勇者的世界吧。玩家在游戏中也是会发生“卡壳”的。总之，事件是非常丰富的。与前作只着重于捕捉、交配、育成相比，本作可以说是两手抓，两手都硬啊(笑)。

按惯例，此次也有一只类似前作国木国的那只坏蛋兽的怪兽(也很坏)登场，而其竟然充当了前作中皇宫神官的角色，就是给冒险回来的主角一行人(兽？！)回复。本作中还加入了很多新怪兽，要把全部怪兽抓齐可不是一件容易的事哦。但可能是世界观做的大了，考虑到容量问题，故战斗仍旧和前作一样是“死”的，而没有象之前“勇 3”那样把战斗做活，让人遗憾。但我们有理由相信，本作将继承前作超强的人气和销量应是情理之中的事吧。

另外，从发售时的盛况照片中可以发现，长蛇阵中竟有相当一部分是中年人。与之相比，在我们国内天天为游戏而“呐喊”的也正是中年人。我真期望有一天我们的父辈也能和我们一起游戏啊。

——江西南昌　严峻

角　色：8	操作性：8
画　面：8	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：9	总评价：8.5
游戏短评：勇者无敌！	

勇者斗恶龙怪兽篇 2(ドラゴンクエスト モンスターズ 2)

机种 GB 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 卡带



正当史氏的“FF”系列在 WSC 上活跃的时候，ENIX 也很不甘心地让自己的“DQ”在 GB 上频频露脸。“DQ Ⅲ”发售还没几个月，这份只属于 GBC 的绝对原创的“DQM2”便出现了。

玩过前作的人，都一定还津津乐道于收集怪兽的喜悦中，本作也依然不会令你失望。据说共有 300 只以上的怪兽将会一一登场，绝对可以满足广大爱好者的收集欲！

因为前作照顾到 GB 与 GBC 共通的原因，所以未能充分发挥 GBC 的彩色魅力，而今作则是专门对应彩机，因此颜色自然会使画面异常的美丽。游戏的环境有了很大的变化，是在一座南部的小岛上进行冒险，因此所有热带的风光都可以尽收眼底：大海、椰子树，还有金黄的沙滩，让你有一种野性的回归。1 中出现的怪兽也全部会在此作中纷纷亮相，只是在收集的时候心里有一种不平衡的感觉，同样的怪兽在第 1 集中已收归己有，现在到了 2 中又要重新收集，如果 ENIX 利用一下 GBC 的通信机能，将前作收集的怪兽交换到此作中来，一定会倍感亲切的。同前作的旅行之门一样，这次的各式钥匙是让玩家前往各地域冒险的工具，感觉上，这也不过是 ENIX 换汤不换药的做法罢了。

战斗画面还是雷打不动的主观视点，魔法也较前作似乎无太大区别，至于为什么要去玩它，也只有留给玩家自己去回答了。

不知在 GBA 上，ENIX 还会制作出怎样的“勇者斗恶龙”来，期待着，也等待着……

——长春大学　刘赢征

角　色：8	操作性：8
画　面：9	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	总评价：8.3
游戏短评：“DQ”系列的休闲篇	

西风狂诗曲(西风の狂诗曲)

机种 DC 厂商 SOFTMAX 类型 RPG 媒体 GD－ROM



购买这款游戏，完全是冲着她美轮美奂的人物设计，就像当年有许多人为了漆原智志的人设而玩“梦幻模拟战”那样。

说起电脑移植到 TV 上的游戏，似乎总是那么糟糕，这也体现出了一个专业平台与非专业平台的区别。故事情节倒是十分出色，结局竟然还有四个，可惜似乎全是悲剧收场。人物对话时的角色大描绘着实让人过足了眼瘾，游戏时时刻刻都在体现着一种美的感觉，而除去这些表面的华丽外，剩下的就几乎全是垃圾了。

首先是操纵，人物移动竟然不能呈“米”字移动，真不愧是次世代时代的倒退，战斗指令的输入更让人感觉到 DC 的手柄似乎还不如一只电脑的小鼠标。其次 RPG 中的战斗也似乎是严重的缩水，在刀来剑往之中，你只知道战胜了敌人，得了多少经验值，根本没有那种“FF”系列欣赏召唤兽时的感动。这款游戏实在很难有再让人玩下去的冲动。

在 DC 大作不断降临的今天，这样一款作品也不过是调剂调剂那些美术爱好者的眼睛罢了。

这是一份由韩国人制作的软件，我不禁在想，为何国产游戏中的“轩辕剑 3”之类的优秀作品，不到 DC 或是 PS2 上亮亮相呢？

——长春大学　刘赢征

角　色：9.5	操作性：6
画　面：9	创　意：6
音　乐：8.5	移植度：8
情　节：8.5	总评价：7.9
游戏短评：马马虎虎	

刀锋艺术(BLADE ARTS)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 ACT＋AVG 媒体 CD－ROM



我的天啊！这是什么？当我看到实际的游戏时把我整个人都惊呆了，难道这就是我期盼已久的大作吗？起初我还以为本作是会像史氏的“放浪冒险谭”一样的优秀作品，可没想到却是这么一个恶心人的东西。

首先一进入片头就给我一种闹心的感觉，ENIX 的“高度”技术力使画面变得不堪入目，经常出现丢格的情况，就连结诚信辉笔下精彩的人物弄得都像是三流画家画的街头漫画一样恶心万分，简直无法用语言来形容。而当进入正常游戏时，那就更不敢恭维了，比欧美游戏还粗旷难看的景象，马赛克遍地是，有时根本就分不清是什么物体。

最令我出乎意料的还要属那令人作呕的操作手感了，奇差无比！本来还以为这将会是本作的最大卖点，可万万没想到却成了致命的败笔。视角晕头转向就罢了，还配有这令人“难以忘怀”的操作性，不可想象！虽然一招一式做的还算够格，必杀技也比较华丽，但不知为什么砍在敌人身上就像砍了棉花一样，软绵绵的，而且效果音也不对！有的时候当你想转弯的时候，人已转过去了，可画面还留在这边，甚至怎么死的都不知道，真叫我欲哭无泪。

另外本作的难度较低，敌人 IQ 也属弱智，就算敌人将你围住时你也可简单脱身，通常是你不出手，它也不出手，就这样大眼瞪小眼互相瞅着。所以只要有耐心，又能经得起打击就一定能过关，可我没有这能力，只好甘拜下风。

玩过了本作之后我的心也已经伤透了，对于期待许久的作品变成这样我真不知该怎么说才好。也许我可以这么理解，这可能是厂商在 94 年 PS 初发售时所做的实验性作品，只不过是直到 2000 年才拿出来卖而已，这样才不会有损它的形象。我知道这是自己欺骗自己，但没有办法，因为我实在是不想批评心中最爱的 ENIX。

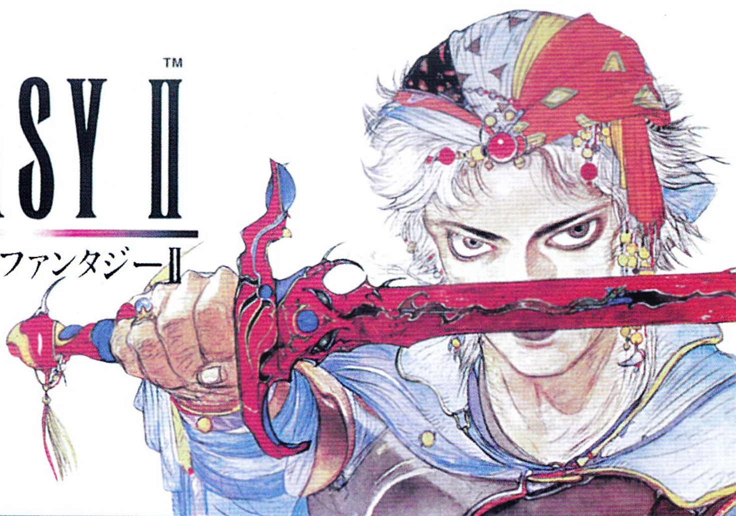
——哈尔滨　PS2

角　色：9	操作性：5
画　面：6	创　意：7.5
音　乐：6.5	移植度：——
情　节：8.5	总评价：7.08
游戏短评：这是什么东西？？？	

FINAL FANTASY II

ファイナルファンタジーII

最终幻想II



WSC 厂商：SQUARE　类型：幻想RPG
媒体：卡带　发售日：2001年5月3日

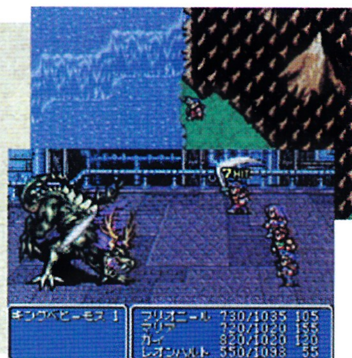
继续"I"代荣光，"II"代也即将在彩色WS上苏醒了！

1988年在FC发售，以极高的戏剧性和独创的系统获得超级人气的"FF II"，做为该系列"德高望重"的前辈，自然不会让"FF I"在WSC上独美，这次也跨越时空来到了13年后的今天。除了将画面重新制作外，系统方面更加強化，请看下面的报道。



PROLOGUE

故事发生在一个非常遥远的世界里……持续着长时间的和平终于到了一个段落，这是起因于帕拉美基亚帝国的皇帝呼唤出魔界的魔物为了征服世界而发起的战乱。为了阻止帝国皇帝的暴行，菲因王国挺身组成反抗军加以对抗，很可惜在帝国的总攻击下，菲因王国战败。首都被夺走的菲因王国只能退守到边境城镇"亚尔第亚"。而这部故事的四位主角是住在菲因王国的四位年轻人，由于帝国的总攻击而使他们失去了亲人，但是敌人的追兵仍顽固地无情追击……



重新制作的美丽画面

"最终幻想II"久违了13年终于复活了！由于硬件从任天堂换成彩色WS，画面当然也大幅的改进了。不但画面更加美丽，甚至比第一代的制作更加细致，完美的呈现在玩家的面前。

↓→画面的进化一目了然，自然美丽了许多。





↑被帝国占领的菲因城中的街道，也可充分看出"重生"的味道。



→这是战斗画面，不只格式一新，连背景的图绘都是重新制作的。



←这是能够恢复无法战斗状态的圣堂。很明显的能够看出重新制作的美丽程度。

在“FF”系列历史中，留下“戏剧”创举的“FFII”在此复活！

“最终幻想II”在“FF”系列中可以说是一种特别的存在。因为本作品是系列作品中第一部以“人类感情戏剧”为焦点的作品，并且还采用了许多“独创的系统”在里面哦。当然在彩色WS版中更将这些特点加以強化。当时无法完美表现的感情戏剧部分，在这里全部完整地表现出来。独创的系统也秉顾原创与改革的精神，细微地去调整成为最适合的状态，并且极注重游戏的平衡度，在不破坏原作的情况下，以现代的方式来表现。

新的场景与追加演出


↓追加了新的演出镜头、新的故事剧情能让玩家更深入剧情。玩家能够体验到那种正义之师大无畏挑战侵略邪恶帝国的感动哦！

追加原创的模式



↑为了能够体验当时的感觉，游戏中也准备了能够回味当时感觉的“原创模式”，战斗中指定的敌人若被打倒，角色会自动的去攻击其他的敌人。

在战争中不断扩展延伸的个人戏剧

每个登场的角色都有独特的人格，因此当他们彼此相遇时，当然会依个性展开不同的故事內容，被称为“个人戏剧”。主角佛利欧尼鲁一行4人与侵略国家间不断的展开战斗，他们也不断的与他人相识、分开，体验人生的无常与喜悅。

潜入巨大战舰


↓依照反抗军的作战命令，佛利欧尼鲁一行人潜入帝国建造的巨大飞空艇中。

救出被囚禁的人们


↑为了救出被关在米斯里鲁矿山里的村人，佛利欧尼鲁一行人不断的深入洞窟之中。

战斗中的同伴们



↑苦恼的王子与主人公们一起行动的同时，也不断成长。



→在米斯里鲁矿山中为数不多的职业武器专家多布尔虽已年老，仍帮助反抗军。

主要角色

佛利欧尼鲁


幼年的时候被雷恩巴尔特的双亲收养，与雷恩哈尔特，玛莉亚三人象兄妹一般长大。但是在帝国入侵菲因王国的时候失去了双亲，为了复仇决心加入反抗军彻底对抗帝国。

玛丽亚


雷恩巴尔特的妹妹。从小就把佛利欧尼尔当成真的哥哥一般爱慕。在敌国入侵后，一面找寻下落不明的雷恩巴尔特，一面使用擅长的弓箭不断与帝国军战斗，是位豪气万千的少女。擅长使用弓箭、魔法等间接式攻击。

凯伊


拥有身经百战，有如钢铁般的身体，比力量的话有自信不输给任何人的体力派战士。不擅长与人交往，令人想不到的是凯伊虽然身躯庞大，但个性却十分的朴素温和，而且能够与动物彼此心意相通。

雷恩巴尔特


玛莉亚的哥哥，佛利欧尼鲁的义兄弟，同时两人是最好的朋友。自从双亲被帝国所杀后，与佛利欧尼鲁，玛莉亚，凯伊一行四人在帝国的追击下不断逃亡。没想到当逃入森林中时雷恩巴尔特却被黑骑士袭击而下落不明。使剑的技巧十分高明，任谁看到都要忍不住称赞。

更加顺畅进化的独创系统

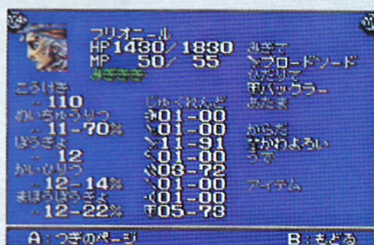
"最终幻想II"中有着即使是同系列也不见得有的新系统，像是"成长系统"、"熟练度系统"、"单字记忆系统"等。在WS版中这些独创的系统都加以细微调整，即使是第一次玩本作品的玩家也能轻松上手哦。

自由度超高的"成长系统"

以往的RPG游戏都是打倒敌人后得到经验值，累积到固定值时等级增加的系统。但是本作在战斗的时候会依角色战斗时采取的行动个别的增加能力值。举个例子：如果这个角色常使用物理攻击，那就会以"战士型"来育成；如果常用魔法攻击，这个角色就会以"魔道士型"来成长，游戏中能够完全随玩家的喜好来培育角色。



武器与魔法的"熟练度系统"



"熟练度系统"是表示角色对于该种武器或是魔法擅长程度的数值显示系统。武器与魔法都有着不同的种类系统，角色一直使用该种类的武器或魔法的话，此类武器或魔法的熟练度就会慢慢提高。熟练度越高使用该种类武器或魔法的威力也就越大。

能够记忆片语的"单字记忆系统"

"单字记忆系统"是实现角色间彼此对话的创新系统。将对话讯息中重要的"单字"加以"记忆"，接着针对这个"单字"去"询问"他人。所以如果能够善用这个系统的话可以得到许多意想不到的情报哦。



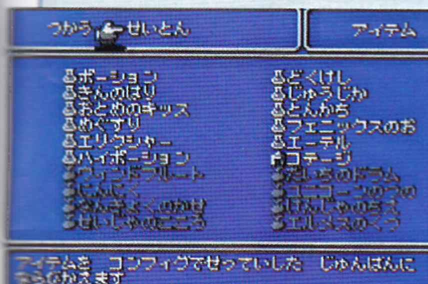
追加了许多便利的机能

WSC版的选择画面下追加了许多任天堂版所没有的指令。像是熟练度系统等都是一些能让玩家更轻松享受游戏乐趣的新机能哦。各式各样的新机能不但方便而且能够让乐趣变成以往的好几倍。

轻松上手！简单易懂！

←画面下方是显示魔法的效果，说明十分简单易懂，连熟练度都能一目了然。

↓装备画面则追加"最强"指令。这里一眼就可以确认目前的装备，装备武器的感觉也十分的顺畅。



↑这是WSC版"FF"一代中也追加的"整顿"，这个指令能自动整理道具的排列方式。

买东西也很便利哦





↑商店购物入手画面。

→"FFII"的魔法是自魔法屋购入的觉醒系统。



巴黎华击团，参上！

CHECK!

在DC濒危的今朝和SEGA数个人祸天灾降临的新世纪春天，樱花依旧盛开了，而且是怒放在浪漫的花都巴黎。她们尽管无法拯救DC和SEGA的败绩，但擎起的仍是不败的军旗，爱的御旗……

SPECIAL 电软特报 REPORT!

サクラ大戦3 SakuraWars
～巴里は燃えているか～

樱大战3 ～巴黎的燃情岁月～

GAME DATA

机种：DC
厂商：SEGA / OVERWORKS
类型：AVG+SLG+恋爱
发售日：2001.3.22
媒体：GD-ROM×3
主页：http://www.o-works.co.jp
记忆卡格数：11~

新角色：守护剧场以及巴黎华击团的三位女性！

巴黎华击团的总司令，也就是剧场（夏诺瓦尔）的老板

守护舞台以及巴黎的街道！

以帝国华击团来说担任这个角色的当然是米田一基了，而巴黎剧场（夏诺瓦尔）的老板兼任华击团司令的人物就是这位“葛兰·玛”。拥有完美的巴黎式处世方法，个性爽朗、沉着，不管面对什么事都能冷静的处理。可是对于华击团的成员，却能灌注比任何人都要多的爱，只是为了成员好，不管多么辛劳都会去努力完成。



剧场夏诺瓦尔是巴黎名士聚集、休息的场所。拥有无比行动力，不断推动的人就是葛兰·玛。

剧场老板兼巴黎华击团的总司令
葛兰·玛（配音：相泽惠子）
年龄：46岁　出生日期：1879年10月25日
血型：A型　身高：162cm
体重：64kg　出生地：法国



这样的猫咪一定非常狡猾，可别去招惹它哦。

葛兰·玛的爱猫
拿波里昂
●常在夫人膝上趴着的可爱猫咪，据说血统十分高贵，它会是什么测试能力的关键吗？



葛兰·玛的爱猫——拿波里昂，剧场的招牌？血统高贵的黑猫。

SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶

葛兰·玛的左右手——梅露·雷森

能力美貌兼备的秘书？

葛兰·玛忙于夏诺瓦尔剧场的经营与组织华击团，负责帮她管理行程预定、整理资料等工作的就是梅露。虽然是担任秘书一职，但是不管是夏诺瓦尔的经营或是事务都一手包办。性格沉稳，即使是第一次见面的人也能很快的感受到她独特的气质。



要到老板葛兰·玛的房间之前一定要通过她这一关才行吧？



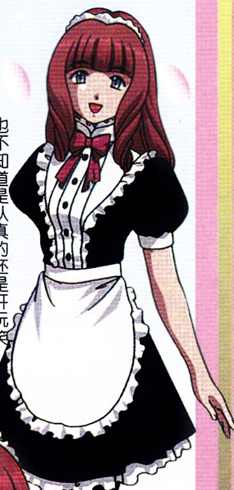
秘书室长 **梅露·雷森**（配音：小岛幸子）
年龄：19岁　出生日期：1906年6月1日　血型：A型
身高：158cm　体重：47kg　出生地：法国
●与同事希·卡普利斯的个性刚好相反，应该可以说是彼此互补而感情好吧。







也不知道是认真的还是开玩笑的，突然如此大胆的说出这样的话，大神要如何去回答呢？



辛勤担任贩售部工作的女孩希·卡普利斯

夏诺瓦尔的气氛营造工厂

是梅露的搭档，担任葛兰·玛命令的执行者角色。很活泼而且好奇心很強。易于表现出来的个性，令人能够猜到她应该是担任对外的接待职责。但是也有着少女般爱做梦与不易捉摸的性情，本人觉得自己很认真。很爱吃甜食，所以下午茶时间总是准备了蛋糕或是饼干，似乎很喜欢自制点心。

贩卖部负责人
希·卡普利斯（配音：かないみか）
年龄：17岁　出生日期：1909年2月4日
血型：O型　身高：154cm
体重：48kg
出生地：法国
●与擅长手工的梅露相对，希最喜欢亲手做点心，以及逛街购物。



即使在巴黎也仍健在！直达作战司令部的捷径管道！

以最快的速度换装并且抵达指令室！

在帝国剧场也建有捷径管道。对于樱的换装场景应该还有不少玩家记忆犹新才对。当然在巴黎这种装置也很完善。在去年四月“樱大战PLAY SHOW”中，广井先生甚至提到连街上都有捷径管道。既然如此究竟是什么样的组成呢？现在就让我们来看看吧！



↑看起来没什么奇怪地方的墙壁。这个地方到底是位于夏诺瓦尔剧场的哪一个地方呢？集合命令一下达……

↑就象这墙壁的一部分打开了，变成可以进入的状态。上方有着跳入用的把手。



↓走进来的艾莉卡抓住把手后跳进洞中，就这样进入捷径管道。



←管的内部看起来感觉有着意外的高度，艾莉卡跳了进去……

←坐上圆形无背式的座椅，头部后方的圆形零件到底是做什么用的呢？



←终于要开始移动了，在蓝色的光环中下降，目的地当然是作战指令室。



←抓住移动舱左右的把手，这应该是为了配合移动时的冲力吧。

↓保护用的细护栏伸出锁定，移动舱完成移动的准备。



SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3 SAKURA WARS 3

重新回顾樱大战1、2的捷径管道

登场！原祖捷径管道！

サクラ大戦

第一代的捷径管道，其实是外表朴实但是内部却是投入高度技术的设备。跳入的瞬间就已经完成着装，并且到达地下作战指令室前面。如此先进的系统，当然在2代改建过的帝国剧场中仍继续的采用。



这就是初代的捷径管道。盖子打开后樱就跳了进去。

→接着马上就换上战斗服，应该是有非常高技术能力才能办到的系统吧。

先进系统着装用的机器手臂瞬间就将便服脱掉……





接着画像打开，穿着战斗服的樱出现。计算时间也不过只有几秒钟吧。

サクラ大戦2

进化的更加豪华！？

非常完整继承前代的捷径管道。改建的时候入口的门更加厚重，而且洋溢着豪华的感觉，这应该是不断改良后的情况吧。而且准备了使用者搭乘的台子，这是与前代最大的不同点。



樱抓着把手顺势跳入。入口的门感觉质量上变化了许多。

比起前作结构更加的复杂，不但要保护樱的身体，还要同时换装。

着装还是在一瞬间就完成了，但是总共花费的时间似乎比前作还要长了一点。





最后是单独的聚光灯场景演出，被这一幕吸引的玩家不在少数哦。

战斗服的换装工作在捷径管道中完成

瞬间完成换装！？

跳入捷径管道中的艾莉卡，在内部完成换装之后出现在作战指令室。在前作中所有的换装都是自动进行的，可是在3代中队员就必须自行手动换装才行。巴黎花组的战斗服是上下一体的贴身装以及短外套，还有鞋子三件所组成的，而且每个人穿着时的画面也不一样，真是令人期待。同时也幻想有朝一日能够进入这样的装置换装出征，但为了什么去战斗呢（维护电软和平！？）……


乘着移动舱、艾莉卡在蓝光轮中不断的前往更深的地下，现在还是穿着平常的服装。


到达收藏战斗服的私人空间。大概是为了控制用的蒸气弥漫四周。

战斗服 贴身装

从脚尖到双手，完全一体化式样的贴身装。服装下面的圆形零件各接着于两肩的部分，似乎采用能够更有效率传达灵力之材质。首先穿上这个。


从墙壁中隐隐出现，有种神秘感。


每个人的穿着方式似乎都不太一样，其他人是怎么穿着呢？

战斗服 短外套

背后的形态有点象燕尾服轮廓的短外套。比起前作花组的外套能够轻易的看出长了很多。肩上的零件似乎是为了与什么组合而特别设计的。


先穿贴身装。先从脚尖开始紧紧的穿上。


艾莉卡抓住衣领脱下便服。衣服的构造似乎能够一个动作就能脱下的样子（对于作战好方便）。

战斗服 鞋子

最后登场的就是战斗用的长靴。穿到膝盖以上的长靴，两旁有着与夹克上一样的圆形零件，看过艾莉卡搭乘光武的场景就能明白，这应该是为了接上传输灵力的传导管用的零件。


这是输送舱的下方吗？左右排列整齐的收纳着白色的长靴。

贴身装着装！


接着穿到腰间，圆形的零件似乎刚好在肚脐的地方。

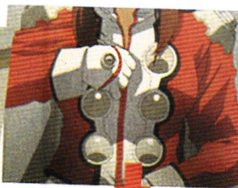
接着穿上像手套的双手部分，看得到她的手腕吗？

接着穿上鞋子……


将贴身装完整的穿好后，接着就该穿上长靴。


最后穿上战斗用的短外套，这里还可以看到穿着贴身装的样子哦。

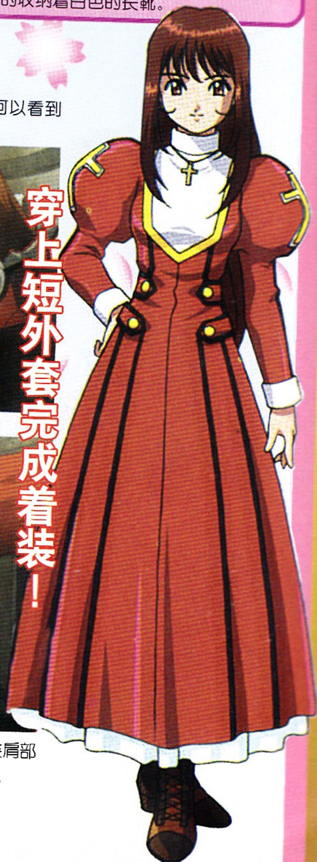
最后向上一抖，整个穿上肩膀。这个时候贴身装肩部的零件应该已经要与夹克肩部的零件接合才对。


接着拉上拉链，似乎要拉到脖子才算完整。


这样一来短外套也穿好了，出击准备完毕！


艾莉卡着装完毕，接着就等移动舱移动到作战指令室了。

穿上短外套完成着装！



魅力满点！欢乐开怀　艳丽无双　夏诺瓦尔的演出情景

艾莉卡的舞台衣装初公开！

巴黎聚集着许多艺术家与民众，晚上不断的有着精彩的演出目不暇接……但是“夏诺瓦尔”的剧场能够吸引这么多观众的目光，到底是什么样的表演能有这样的魅力呢？这一次为玩家公开艾莉卡·佛蒂奴的小猫舞蹈！？艾莉卡身穿连身式厚衣与猫耳朵出现在舞台上，陪伴着后面九位伴舞女孩开始演出梦幻般的舞蹈！婀娜多姿又惹人怜爱的舞台表演，不管是谁只要看一次就会无法忘怀吧！看到这样的画面不禁想起3月份因故未能观看的舞台剧《悟空》，剧中也会有这么令人欢悦的情景吗？



10名舞者从中央的大阶梯上登台！

沉醉于华丽的舞台表演中！



猫咪的可爱是这个舞台演出的最大特点！？



统帅所有舞蹈的动作深深的吸引了所有观众……



以猫咪动作为主题的大胆演出。



即使在巴黎也是很大胆的服装！这套舞台装是全身式的厚服为主题。

这就是艾莉卡的猫咪舞蹈

模仿猫手姿势的咪舞蹈～！

右ONE、TWO！
左ONE、TWO！

最后朝向正面……

带着笑容有力的一个转身！

向在场全体观众报以微笑！

舞蹈最后以这样开朗的笑容完结！

果然是超大作中究极之作。SEGA将即时演算与CG动画完美的融合在一起，战斗画面不比“灵魂能力”差！在动画方面也是极其出色。不过音乐不如前代感动？但是当和帝都花组汇合后的感觉真是太棒了！

——莱因总帅（评）



邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

特稿

GBA之真实与未来 笑傲江湖

游戏研究所

- PS 大航海时代4
- PS 实况足球2000
- PS 装甲核心

GAME速递

- PS2 最终幻想X
- AC 三国战记2
- XBOX 死或生3
- GBC 风来的西林GB2 沙漠的魔城
- GBA 奥伽战争外传
- PS 魔人学园外法帖
- PS2 牧场物语3
- PS 姐妹公主
- AC SPIKERS BATTLE

攻略人行道

- DC 樱大战3
- GBC 塞尔达传说·大地之章

2001

6

GAME风景线

崭新世界的炫丽景色

东京游戏展2001年春季之无双影像

最终幻想X

FINAL FANTASY X™

ファイナルファンタジーX

影像大公开











无双图片报道新一代



PS2 厂商：SQUARE　类型：幻想RPG
媒体：DVD-ROM　发售日：2001.7.19

在这次的东京游戏展中，SQUARE首度公布了“FF10”可以试玩的DEMO。玩家可以选择两个地点来玩，一个是由湖泊和洞穴构成的湖泊区；另一个则位于热带岛屿上。选第一个地点的话，队中成员只有男主角提达一人。他必须游过湖泊并和水中生物战斗。不过就拿提达在水底游泳时头发都不会飘动，以及身在水里像浮在空中的感觉来看，游戏的完成度似乎还不高。

至于热带岛屿方面就比较热闹啦！登场角色除了有男女主角提达和尤娜之外，露露、华加、奇那米·隆宙等3名新角色也会登场。露露是一名黑魔导士，她的武器是一只莫古里（兼宠物）。华加是一个外表看起来像修行僧的角色，使用的武器是战斗球。沉默寡言、给人高深莫测感觉的奇那米·隆宙是个来自隆宙族的兽人，从尤娜小时候就开始当她的保镖了……

画面方面，除了理所应当的漂亮之外，“10”在原野地图上移动时会半透明的区域地图，而且玩家走过的路还会自动绘图哦！嗯，这算是一大变更点吧。其他的还请大家留心续报吧。

试玩开始！



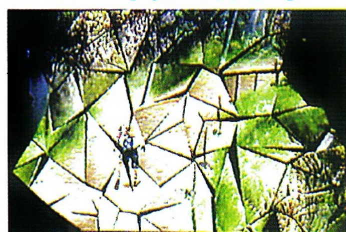
召唤兽？







转入战斗



在试玩版中转入战斗时是以玩家熟悉的玻璃破碎的方式。

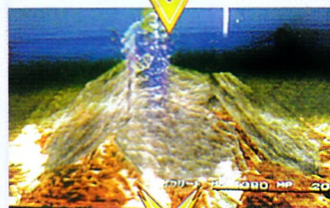
尤娜发动召唤魔法



准备发动召唤魔法。



举起杖来在地上划一圈……



然后整个人被喷了上去！



伊弗利特出现！



摆个姿势……



丢出陨石……



只听到“轰～～”一声，敌人就飞起来了！

战斗画面



↑目前可以确定的是在“10”中，召唤兽有时是一个战斗单位。



↑露露施展雷电魔法。



↑露露还有一种攻击方法就是——叫莫古里出去打……



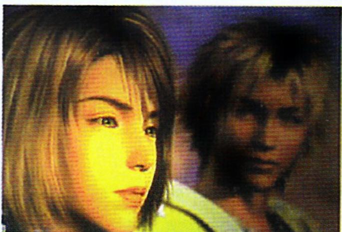
↑游标对准指令时，画面上会出现特技等的效果说明。

唯美浪漫的画面



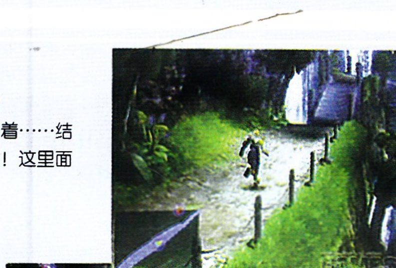






热带岛屿上

在热带岛屿上，提达一人东奔西跑地搜寻着……结果终于在阴森的树林深处发现了一间树屋！这里面会住着什么样的人呢？会是野人吗？







↑一切看起来似乎很平静，但想不到的事件很快就会侵袭而来了……

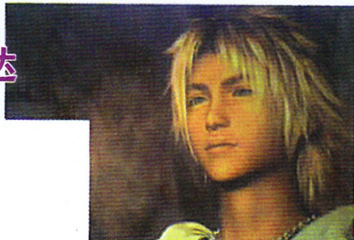
角色特写



露露



尤娜



提达



奇那米



华加

三國戰紀2 KNIGHTS OF VALOUR

天下之勢，分久必合，合久必分

最具代表性的中国古典名著再战街机领域！

也许编辑部中最能令大家安静下来的就是每天中午的评书连续广播“三国演义”了，不知大家对这段烽火连天的岁月是否也象我们那样感兴趣呢。三年前，结合了横版过关与格斗要素的《三国战纪Ⅰ》的推出曾在街机界引起一股风潮，现在此款由国人制作的动作过关游戏再度令你手下的猛将驰骋千万里疆场，又一次在乱世中感受伟大的传说。

厂商：IGS
类型：格斗ACT
发售日：2001年夏

ARCADE

新系统大幅提升与增加！

新增士气值系统！打倒敌人或主角自己遭受攻击时，士气值会补充，当士气值全满时，就可使出超必杀，魔法、道具、策略等也会威力倍增。各个人物的破关画面也都有所不同。攻击时的连击数还可达百段以上，多人合作连击段数更高，与朋友共同作战一同创造最高段数，联手打倒魔王，突破难关，乐趣更多。



→连击愈高分数愈高！此外，使用特殊武器、道具等打倒敌人更会有额外的加分。





↑↓各个人物的破关画面都不一样，既有十分热血的，也有十分爆笑的。



↑士气值存满之后发动超必杀技，每个人的技巧各有不同！

降服敌将！迈向一统三国之路

本作新增加任务新挑战，每一个关卡都有各式各样不同种类的任务。玩家这次也将面对更強大的敌人阵容，曹魏、东吴等二十多个三国最威猛武将，率领旗下各兵种与各式阵型，如何克服強敌突破难关，并降服最顽強的武将纳为己用，都将是对玩家最严厉的挑战。这些三国著名的故事，现在玩家可以亲身挑战，体验三国历史事件。



←大家所熟悉的人物们又要在街机上开打了！



拿起武器，穿起盔甲，准备迎击！

游戏中专属的武器及道具正等着玩家去发掘，只要装备了特殊武器，攻击威力马上大幅提升，若再加上提升防御力的盔甲更是无人能挡。多种各具特色的补给道具，伙伴之间更可相互支援随时补充。还有新增的策略与魔法，只要适时地加以运用，再多的敌人玩家都不必害怕。

←游戏中有落石计、长枪阵、火弓阵、闪电魔法等多样化的辅助攻击方式。





beat mania 打打打!!

ビートマニアだだだ!!

狂热节拍 打打打



PS2

厂商：KONAMI、HANDS ON ENTERTAINMENT
类型：音乐、键盘　媒体：CD-ROM　发售日：2001.3.29

看来最近很流行键盘游戏啊，连著名的音乐游戏《狂热节拍》也变成打字型键盘游戏了。配合乐曲输入英文字母、单词和文章，比赛正确性。本作中收录的乐曲可谓是多姿多彩，包括3首原创曲、“狂热节拍”历代人气投票最佳10首曲子、早安少女组的名曲以及《心跳纪念品2》的主题曲等等。如果你是BM的高手恰好手指的感觉又是异常灵活，那么此游戏正是你臭拽的地方！



编辑部一度风靡的《死亡打字机》不仅使风林和天师趋之若鹜，连人称“打字MASTER”、平常从不玩游戏的贾小姐也对它“爱不释手”，可见此类游戏的魅力一斑……

日本最流行的歌曲也一并收录其中



KONAMI的USB键盘同捆！

同捆发售的USB对应键盘，在今后PS2上发售的游戏以及用PS2上网时有很大的用处，不过比我们用的普通键盘小一些哦，打字狂人们：SHOW TIME，GO！



→键盘是用PS2上网时必备的道具。利用它实现你的梦想吧！



←↑大热歌曲打起字来可充满挑战性啊，有些人又会摇头晃脑地玩键盘了。

边玩游戏边学打字



↑用A至Z共26个字母进行特训吧，要进行数遍的顺序、倒序输入。

设定细致，兴趣多多！



↑从基础开始一关一关闯下去，你是菜鸟也不怕。



用你的手指来练习吧！



打的艺术、打的技巧、打的热情

最强机体的双重身份同时堂堂登场

玩具总动员之

英雄高达传

第四卷



MSN-00100百式

■ 全身金色，装甲再现
■ 各部件经特殊处理，切口部位非常干净，用肉眼几乎无法看出。
■ 光线莱福枪、粘着火箭炮、光线配刀





MSZ-006 Z高达

■ 战机形状变形可能
■ 眼部取景摄像机采用荧光材料
■ 光线莱福枪、光线配刀、MEGA火箭炮





RX-178高达MK-II（奥古式样）

■ 舱门可以打开，并将驾驶舱内部再现
■ 眼部取景摄像机采用荧光材料
■ 光线莱福枪、巨型火箭炮、光线配刀



超越机体的无限潜能
去创造新的瑰丽传说

MSZ-010 ZZ高达

■ ZZ高达的合体变形成为可能
■ 光线双枪、光线配刀





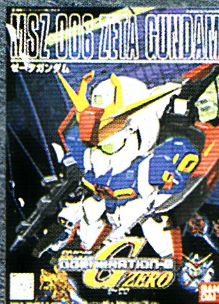
Z高达集合

RX-78高达
（提坦斯专用涂装）
百式（金色装甲）
Z高达



ZZ高达

G・重战机形状变形可能。



MSZ-006 Z高达

可以变为飞行形状



百式



FA-178全装甲高达MK-II

装甲可随意着脱





这次为大家介绍的是今年3月BANDAI公司推出的MG版的四种机型，其中有今年3月推出的编辑部中莱因的最爱——百式，这全身金光闪闪的它真的那么令人兴奋吗？反正我看了后是有些无动于衷。另外几款是来自《SD高达G世纪F》中的SD（Q）版形象。感兴趣的朋友可以去号称“高达完美网页”的日本专业网站——http://www.gundam.channel.or.jp/看看。

——SHADOW PHOENIX

サクラ大戦
KINEMATRON
キネマトロン
花組メール

樱大战·影院 花组邮件

DC	厂商：SEGA　类型：ETC（邮件软件）
	媒体：GD-ROM　发售日：2000.12.28

3月的《樱大战3》获得成功后，不仅该系列的受欢迎程度大增，其相应的周边游戏产品也大卖特卖。这次为大家介绍的就是去年底在DC上发售的以所谓“邮件”软件为主要诉求的“花组邮件”，相信你是“SAKURA迷”的话，一定在半年前已将本作收藏起来了。





















便签纸



















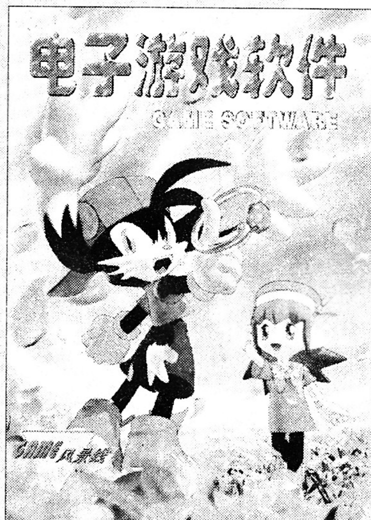
2001·6期(总第83期)

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2001年6月

目录



2001年6月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址，以便联系。)
彩页美编：SHADOW PHOENIX
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

论尽江湖

游戏新闻眼 3
美年达中国电玩榜 10

特稿

GBA的真实与未来 24

每夜一游

死或生3(XBOX) 13
风来的西林GB2沙漠的魔城(GB) 14
奥伽战争外传(GBA) 16
魔人学园外法帖(PS) 15
牧场物语3(PS2) 17

游戏研究所

大航海时代Ⅳ(PS) 18
世界足球·实况胜利十一人2000(PS) 20
装甲核心(PS) 22

攻略人行道

樱大战3·巴黎的燃情岁月(DC) 48
塞尔达传说·大地之章(GBC) 56

科普园地

DC B版与A版的区别 44
XBOX携来Direct 8.0 45
XBOX，3D的困惑 46
一款DC用软件金手指 47

格斗天书

死或生2连续技 41
街机仔：梦游美国2001 42

游戏点评

GAME BAR 77

闯关族的家

闯关族的家 73
大墙画廊 68
龙哥热线 70
秘技偏方 65

彩版目录

封面:《风之克罗诺亚》
插 1—3:《最终幻想 X》(PS2)
插 4:《三国战记 2》(AC)
插 5:《狂热节拍 打打打》(PS2)
插 6—7:玩具总动员之英雄高达传 第四卷
插 8:《樱大战·影院 花组邮件》(DC)
插 9—13:东京游戏展 2001 春季之无双影象
插 14—15:《姐妹公主》(PS)
插 16—17(中插):无双幻影的究极回忆 ~FF 篇~
插 18:《SPIKERS BATTLE》(ARC)
插 19:大墙画廊 彩版 vol.52
插 20、21:网络生活 IN PS2
插 22—24:无法无天之长寿游戏篇
插 25—31:GBA 之笑傲江湖
插 32:看广告学日文之《保镖》(PS2)

不可不知

● 《游戏批评》第九辑将附赠 2001 年美国 E3 展 VCD 光盘,订于六月十日发行,定价 8.00 元。

● 大特稿『GBA 的真实与未来』从官方角度向大家详细介绍了 GBA 的现状与潜力,内容充实,可读性强。

● 本期『科普园地』刊登的 DC『B 版与 A 版』之区别大家不可错过,下期将有 PSONE 或 PS2 的精彩内容。

● 『樱大战 3』怒涛攻略将在本期收尾,樱迷们万勿错过。

● 游戏是艺术吗?这是许多人一直在探讨的问题,相信本期『点评』中的『游戏本来是艺术』一文会给予我们启示。

游戏新闻眼

特报 scoop

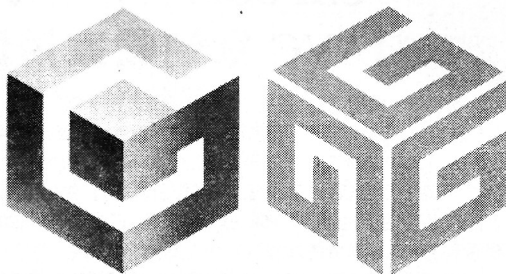
特报 SCOOP 电玩老铺旧病复发 GAMECUBE 宣布延期

本刊日本专讯 尽管任天堂不断承诺GAMECUBE铁定会在今年7月推出，但是NGC延期发售的消息仍旧在业界不胫而走。事实证明，谣传并非空穴来风，所有的传闻都在今天变成了现实。

4月18日，任天堂在经营方针说明会上宣布，原定于7月推出的新世代主机GAMECUBE将延期至9月14日发售，北美NGC的发售日也将由原定的10月推迟到11月中旬。至于NGC的具体配置和价格，任天堂表示会在5月24日召开的股东大会上发布。

业界对于任天堂主机发售日的不信任由来已久，以前任天堂在推出SFC、N64时都犯过同样的毛病，如今山内"故技重施"，实在令人失望。到底GAMECUBE能否在今年9月14日如期推出，现在也成了未知数。

舆论怨声载道，任天堂也面临着前所未有的重压。日前，山内溥在接受访问时提到，如果任天堂未能在E3大展时给玩家一个明确的答复，将有可能遭受极大的挫折，甚至被迫终止GameCube计划！如何创造GameCube的良好印象及口碑，在危机关头力挽狂澜，E3展是一个最适合的场合。有消息说，任天堂将在今年的E3展中推出36款GameCube游戏。然而舆论对此疑窦丛生，以任天堂对于作品精益求精的惯有风格，要赶在E3大展时展示大量的新游戏恐怕不易。



↑这是在互联网上流传的任天堂GAMECUBE的商标。

在前有SEGA黯然而去，后有SONY严阵以待，XBOX虎视一旁的紧要关头，山内溥所言并非危言耸听。GameCube前景如何，在E3展上就可初见端倪。

特报 SCOOP NGC、XBOX气势逼人 SCE欲祭起降价大旗

本刊讯 面对来势汹汹的GAMECUBE和XBOX，索尼可能下调PS2主机的售价，以增强竞争力。目前PS2的售价是299美元，但与性能超出自己的GAMECUBE和XBOX相比，仍不知前景如何。

根据英国"商业周刊MCV"报导，SCEI计划在E3展上发布PS2主机降价的消息，届时PS2的售价将从299美元下调至249美元。对此消息，SONY副社长德中晖久表示：关于PS2是否降价，目前正在商讨中。可见"商业周刊"的报道并非空穴来风。然而降价举措如同一把双刃剑，适当的时机与幅度能有效占领市场，增强竞争能力，草率行事则会令原已赔本销售的主机厂商雪上加霜。所以SONY尤为谨慎的降价态度是可以理解的，对其而言，在NGC和XBOX公布售价的E3展上宣布PS2降价的消息也许是个不错的选择。

由于世嘉DC已经出局，目前索尼的PS2已是一枝独秀。如果"FF10"、"合金装备2"、"生化危机4"等大作能够如期发售，再加上适时的下调主机售价，相信PS2将继续处于市场竞争的有利地位。

特报 SCOOP PS2软件销售渐入佳境 索尼游戏部门扭亏为盈

本刊讯 根据SONY日前公布的2000年度的全集团财务报表显示，游戏部门的营业额较之去年下降了167亿日元，并出现了511亿日元的赤字，整体业绩降幅高达86.2%，而这些赤字主要都是由于软件销量收益减少所致。虽然当前PS2硬件销售状况稳定，也开始略有盈利，但是从整个游戏部门来看还是有大幅下跌的趋势。

为了扭亏为盈，SONY将调整游戏部门在管理、行销上的政策，并大幅增加PS2的产量，预计在2001年将PS2的出货量增加到2000万台，PSone也将达到1000万台，SONY希望借此达到收支平衡，遏止业绩下跌的势头。

与此同时，根据Nikkei IT News统计，PS2在日本的软件销量已经渐渐摆脱了低迷的势头。目前CAPCOM的大作"鬼武者"销量已经超过了80万份，而史克威尔的"保镖"与KONAMI的"WE5"也分别达到了50万和40万份的销量，达到了喜人的销售成绩。SCE预计将在下一年中会出现250亿日元的收益。

尽管如此，这250亿日元的收入也只是估算而已，随着XBOX、NGC的发售，今后的PS2依旧任重而道远。

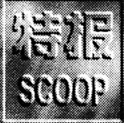


众人拾柴火焰高 软件三巨头结义金兰

本刊日本专讯 4月23日，日本游戏界有史以来最强的软件战略联盟正式形成。三大软件巨头NAMCO、SQUARE、ENIX宣布结成联盟，共同发展数字娱乐市场。

日本经济近况持续低迷，导致日本游戏界业绩不振。据CESA统计，2000年日本游戏产业较1998年缩减了10%，其中硬件销售减少了21%。正是这种不景气的经济现状促成三家联盟。三家公司的首脑，NAMCO的中村雅哉、ENIX的福岛康博、史克威尔的宫本雅史彼此交叉持股4%~5%，以此为契机展开合作，具体事项将在六月公开。

在当前的经济形势下，大型企业战略联盟的合作方式无疑将扩大三家公司的共同影响力及竞争实力。可以肯定，三家公司密切的合作关系将在不久的将来逐步显示出威力。



延期一年终于发售 "GT3"叫好又叫座

本刊日本专讯 背负SCE满腔期望，发誓解除人们对于PS2性能质疑的大作"GT赛车3"终于在4月28日发售。据统计，"GT3"在发售当天的销量高达47万份，是继"鬼武者"后的又一款有望突破百万销量的PS2软件。

按照日本的惯例，从4月30日开始会有为期7天的"黄金周"假期，在假日消费的刺激下，"GT3"显得更加抢手。4月27日晚上，秋叶原、新宿等地就有许多狂热的玩家彻夜排队，惟恐错过第一时间拿到"GT3"的机会。由于软件热销，不仅带动PS2主机出现了新一轮的销售高峰，"GT3"的专用方向盘也很快被玩家抢购一空。

作为PS上销售状况最好的赛车游戏续作，"GT3"不仅受到玩家的青睐，在"FAMI通"的评分中，"GT3"获得了39分的高分(满分40分)，步入白金殿堂，成为目前PS2游戏中口碑最好的软件。



CAPCOM大作全线出击 AVG欲制霸家用游戏

本刊讯 凭借"生化危机"而再度焕发青春的CAPCOM，不仅在各款硬件上开发游戏，而且也意欲利用新硬件强劲机能继续扩展恐怖AVG的势力。

日前，CAPCOM在新作发表上一口气公开了五款大作，分别是："钟楼3"(PS2、预定今夏发售)；"鬼武者2"(发售日未定)；"生化危机ZERO"(NGC、发售日未定)；"生化危机4"(PS2、今年内发售)；"生化危机 武装生存者2·维罗尼卡"(ARC、今年6月发售)。

PS2版"钟楼3"由CAPCOM与太阳电子携手开发，聘请日本著名导演深作欣二担任总监督。而"生化危机 武装生存者2·维罗尼卡"是CAPCO与NAMCO合作推出的街机光枪游戏，也是"生化危机"系列首次进军街机市场。据开发者透露：该作根据"生化危机 代号：维罗尼卡"的剧情来制作，主人公是克莱尔与斯蒂夫，支持双人同时游戏，继承了前作的道具寻找系统，而且操作十分简单，容易上手。

另一方面，沉寂了许久的"生化危机ZERO"也终于在本次发布会露面。制作人冈本吉起表示：为了追求最好的游戏品质，CAPCOM才决定在NGC上推出"生化危机ZERO"，以前一直在为世嘉、SCE的硬件开发"生化危机"，如今一定要用心给任天堂开发一部最好的"生化危机"！同时他还强调：尽管"生化ZERO"是今后的工作重点，但CAPCOM对于PS2版"生4"的开发工作也丝毫不会懈怠，该作的详细情况将在今年E3展上发布。

目前"生化危机"系列已经推出了五部作品，共十三个版本，全球总销量达一千九百万份，是CAPCOM开发的销量最大的系列游戏。



"最终幻想X"发售日确定 史克威尔掀起FF浪潮



本刊日本专讯 万众期待的RPG系列大作"最终幻想10"将于2001年7月19日在日本发售。

4月16日，史克威尔举行记者会，向外界正式发布了这一消息。此次"FF10"将推出普通版和高画质版两个版本。其中，普通版为DVD一张，售价8800日元，高画质版为DVD两张，售价10800日元。另外，曾经在PS上风光一时的"FF7"、"8"、"9"也经强化后制成了DVD格式，不久将后正式发售PS2版。此次记者会上，史克威尔同时公布了PLAYONLINE网络计划的进程，由其自行开发的浏览器PVN已完成，将在"FF11"中应用。

随着"FF10"发售日的公布，东京证券交易所内史克威尔的股价也创下今年新高。分析师表示，史克威尔股票的上涨来源于"FF10"销售日期公布、网络计划开展、FF电影版即将上映等多重因素的共同刺激。



新闻界"良心"发现 知名记者观潮说游戏

本刊讯 5月8日，北京晚报资深记者苏文洋在"观潮说"栏目中发表杂感"电子游戏"一文，对"电子海洛因"发出了"不和谐音"。这篇小文不长，下面全文转载。究竟是否有什么背景，或有什么深意，读者不妨自己揣摩。

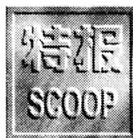
来自美国的报道说，电子游戏已经成为美国人的全民运动。根据美国互动数字软件协会(IDSA)的调查，6岁以上的美国人有60%是游戏一族的基本成员，35%的美国人觉得电子游戏(包括电脑游戏与电视游乐器)比看电视有趣多了。据分析师预测，去年美国人帮游戏厂商创造了超过100亿美元的营业额。

电子游戏这个东西，在美国能够成为一项"全民"运动，一个重要产业，着实令人值得思索。首先值得研究的，为什么许多在我们眼里似乎是坏的东西，人家却弄得挺好？我们一些人眼中的电子游戏，大概与美国人眼中的中国"刮痧"差不多。

平心而论，电子游戏是一种最现代化的游戏，也是高层次的游戏，属于智力游戏的范畴。可以相信，一定会有不少美国孩子通过大量接触电子游戏，最终走向开发电子游戏软件人才的道路。简直无法想象，一个从未接触过电子游戏的人，能够开发出很好的游戏软件。

许多中国孩子的家长，心里是暗暗地瞄准了盖茨他爹的，希望自己的孩子长大了也混个盖茨的样子出来。可是，你要让他的孩子玩玩电子游戏，他心里肯定是老大的不乐意，好像给他的孩子"下毒"似的。连电子游戏都害怕让孩子见识，这种意识应当留在上个世纪。

另外说一句，美国人爱玩电子游戏，可美国的大街上没那么多的电子游戏厅。



微软公布魔盒硬件开发商名单 世界知名 IT 企业云集麾下

本刊美国专讯 随着 E3 展的临近，关于 XBOX 的各项情报也逐步明朗。仅硬件开发商名单就囊括了 20 余家驰名世界的 IT 企业，其中 15 家公司已上市于美国高新技术股。单论硬件厂商实力而言，XBOX 似乎可以用“没有弱点”一词来形容。

◎XBOX 整体设计：微软（Nasdaq：MSFT）

◎CPU：Intel（Nasdaq：INTC）

◎绘图芯片、整合芯片：Nvidia（Nasdaq：NVDA）

◎绘图芯片与 IT 技术整合：Artisan Component（Nasdaq：ARTI）

◎绘图芯片生产：台积电（NYSE：TSM）

◎Hyper Transport Bus Technology 技术：AMD（NYSE：AMD）

◎DDR－SDRAM 内存：Micron（NYSE：MU）

◎3D 音效定位技术：Sensaura Technology

◎杜比互动音效译码技术：Dolby Laboratories

◎影像编码技术：Conexant Systems（Nasdaq：CNXT）

◎DVD 影像播放硬件：Thomson Multimedia（NYSE：TMS）

◎DVD 影像播放软件：Ravisent Technologies（Nasdaq：RVST）

◎模拟摇杆：Interlink Electronics（Nasdaq：LINK）

◎硬盘：Western Digital Corp.（NYSE：WDC）、Seagate Technology

◎硬件测试装置：AudioDev

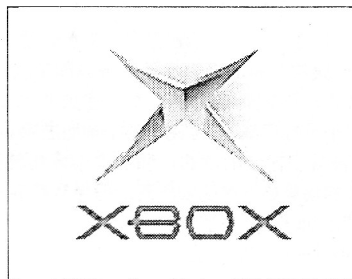
◎软件开发系统评估软件：Intel（Nasdaq：INTC）

◎DVD 仿真播放软件：Applied Microsystems（Nasdaq：APMC）

◎硬件生产组装：Flextronics International（Nasdaq：FLEX）

◎后勤生产线管理系统：Agile Software（Nasdaq：AGIL）

XBOX 开发工具行政总监 JEFF HENSHAW 日前在专用网页上透露，XBOX 的硬件配置和测试程序已宣告完成。JEFF HENSHAW 于文末感慨的总结：“虽然路途艰辛坎坷，但隧道出口已曙光渐现。”



←集大成的主机会获得成功吗？

痛苦围城

特约撰稿人：王骏生

外面的人想冲进来，里面的人想冲出去。

城墙两边那种无可奈何却又不得已而为之的心态，被钱大师形容得惟妙惟肖。

这就是围城。

围城的尴尬和窘迫，并不是中国或者爱情所独有的。至少，在今天的业界中，我也看见了一个围城。

好大好大的一座围城。

都说业界的市场在朝着家用游戏领域倾斜，这确乎是很有道理的。在欧洲、在美国，随着 PC 市场的饱和和退化，随着微软魔盒的出现，越来越多的软件商把电视游戏看成一块新的肥肉，每个人都兴致勃勃地拿起刀叉，每个人都试图冲进这个城里去。

因为据说，城里遍地都是黄金。

东洋的商人们，却急着要从城里跑出来。

日本的每家游戏开发商，似乎一夜之间对 PC 市场改变了看法。家用游戏市场，对他们来说已经是一条几乎干涸的河床、一根啃剩的骨头，似乎再也榨不出多少油水。不要说为钱所困的 SEGA 要放手一搏，就连 SQUARE、CAPCOM、KONAMI、NAMCO 这种暂时没有后顾之忧的公司也争先恐后，唯恐自己不能提早一步冲出城来。

因为据说，城外的天空像宝石一样的蓝。

站在第三方的角度看着他们这样忙忙碌碌，忽然觉得有些好笑，但笑过之后就是茫然。这业界到底怎么了？眼看传说中的鼎盛和兴旺就要到来的时候，为何却变得如此纷杂和冷淡？你们难道从来都没有注意看看吗？这城墙的两边，其实不都是一个围城吗？

跑出了 PC 的围城，便进入了 TV 的围城；跑出了 TV 的围城，则进入了 PC 的围城。出来的和进去的，原来只是为了更好，可每个人似乎都想大声劝阻对方：别进来了！这里没有黄金，而且天空也并非想象中的那么蓝！

没有人相信对方的呼喊，大家心中依然充满幻想、满心期待地在一个偌大的围城中跑来跑去。大家都以为，换了一个环境，一定会更好——因为至少，不会比现在差吧？

游戏是需要人去玩的。没有人的游戏没有存在的价值，没有存在价值的游戏根本赚不了钱，赚不了钱的公司，日子一定会越来越差的。

所以每一个软件商，都挖空心思在想法赚钱。

然而人的精力和时间却并非无限的。人的一生不过 2 万多天，而对于每个人来说，一天都只有 24 个小时。人要做的事情太多，要面对的诱惑太多，比游戏有意义的事，当然也更多。

很少有人认真的想过，这两年来的游戏市场为何突然停滞不前，难有大的突破。也许从人口的数量上来讲，游戏还远远未到普及的程度，可是，能够安坐家中、心无旁系地玩着游戏的人，又能有多少呢？游戏在他们的生活中，已经占领了足够的份额，已经成为饱和。

有限的生命、有限的时间、有限的资源、有限的空间，这已是一个围城。

只有游戏软件开发商的期望，是无限的。

可惜这无限的期望，并不能在围城中突破，相反，却成为一种对自身的限制，一个解不开的孙悟空的紧箍咒。

游戏开发花费的时间越多、行业涉及的面越广，有闲有钱能够玩游戏的就越少。

这就象传销或者老鼠会一样，总有到尽头的时候。

50 亿人口，是抵不了多少个几何倍数的。

游戏的黄金年代已经过去了，20 年前对游戏的痴情和期待已是一个美好而易碎的梦。无论商人们如何奋力地挣扎，终究挣脱不出围城的束缚。一个已经饱和的市场，注定是要剧烈地动荡一下、注定是要有人死去的。因为如果没有动荡，围城中将很快迎来一片死寂；如果没有人死去，就没有再生的机会。如果不想继续痛苦下去，就要有人推倒这围城的墙壁，而不是从这里跑到那里，胡乱而盲目地冲来冲去。

墙虽然是天生就有的，却没有永远存在着的理由。

墙在人的心中，人却摸不到墙的影踪。

外面的人想走进来，里面的人想走出去。

站在高高的山坡上看着脚下围城中的人们跑来跑去，我的心好疼。



路修远以多艰(注1)
——评XBOX在日本的前景

文/本刊驻美特约记者叶展

经过连续两年的不懈努力和泼水似地砸钱，微软的XBOX终于在美国获得一片叫好之声。不少美国游戏开发公司都由衷地认为XBOX是一个很有前途的主机，会成为PS2的真正对手。微软的XBOX市场推广战略，正在有条不紊地进行。可以说这一战略在美国已经获得了初步的成功。而欧洲市场和美国市场一向联系紧密，XBOX的前景估计也比较乐观。但当我们离开美欧大陆把眼光投向亚洲那个叫作日本的小岛上时，我们会发现XBOX的全球战略还有很薄弱的一环，这就是日本本土市场。

日本市场的特殊性

日本经济自90年代以来一直低迷，5年来其年经济增长率居然一直在1%以下，加之日元疲软，这些都影响到日本游戏业。而雪上加霜的是，近几年手机(移动式电话)的流行对传统的游戏市场居然也产生了负面影响。我们知道日本人天天坐地铁上班，用手机上网看Email玩小游戏正好是此时的消遣，于是大家的钱都花在手机的昂贵月费上了。而且日本游戏市场本身和欧美市场有很大不同，比如说PC游戏在日本几乎可以忽略不计。与大量声名赫赫的美国PC游戏开发公司形成鲜明对比的是，日本国内专攻PC游戏的公司可谓凤毛麟角，也没什么大作可以拿得出手。而XBOX是基于PC技术的，这对日本游戏开发公司们起码是个心理障碍，因为它们在PC上的技术储备和经验都不够。而由于文化审美差别，美国游戏在日本也根本卖不动。所以说，日本对美国软硬件公司们来说是一个完全陌生的市场，而且这个市场目前正处于其低潮期。这些都给XBOX要打开日本市场的努力带来了重重阻力。

微软在日本有得有失

在东京游戏展上，当微软给与会者播放美国游戏公司们为XBOX所做的游戏画面时，注重礼节的日本人表面上不便表示什么，但在背后却偷偷地取笑。因为这些五大三粗的美国游戏完全不适合日本市场，难怪与会的日本业界人士对其不以为然。而微软自己也明白这一点，它也在努力争取日本厂商的支持。在东京游戏展上最大的新闻莫过于TECMO将为XBOX制作“DOA3”了。但与此同时，SONY宣布SEGA将给PS2带来“VR战士”和“疯狂出租车”。微软虽然后来也宣称从SEGA取得了11个游戏，但这些游戏都比较一般，无法和VR战士这样的大作相比。而且微软获得的不是“独享”游戏发行权，即SEGA以后还可把这11个游戏卖给PS2而微软无权过问。目前人们普遍认为微软所争取到的日本游戏厂商的支持还远远不够。

抛开日本市场也能成功?

既然日本市场对美国公司来说那么难以进入，那么人们不禁要问：“是否抛开日本本土市场也能成功呢?打不起我还躲不起嘛!”这个问题是很多美国业界人士都在认真思考的。从世界市场上看，日美欧三大市场，基本上两强一弱。而日美这两强中，日本的份量又重得多。无论从心理上，还是从商业上，都无法对这么重要的市场轻易割舍。一部主机是否只凭欧美市场就可以存活下来并徐图发展，人们大多对此持保留态度。

微软自己在这个问题上的口径就不太一致。在东京游戏展上，比尔盖茨面对台下成百上千的日本业界人士和普通玩家们说道：“游戏市场是一个全球大市场，但我在这里需要着重强调的是——日本游戏市场是中心市场!是所有市场中的重中之重!”而微软内部似乎有另一派舆论认为XBOX只要在美国和欧洲站住脚就可以了。这一派对XBOX在日本的前景持比较谨慎的态度，或者说比较缺乏信心。在另一个采访中，微软的Ed Fries回答说：“当然有可能全球市场被一分为二。即XBOX美国和欧洲，日本的游戏机在日本。”但他马上又老练圆滑地加了一句，“当然这是我所不愿意看到的!”

XBOX的后劲儿

目前有一些分析家认为，虽然目前微软在日本市场的开拓不力，但从长远看XBOX比其他主机还是要更胜一筹。比如XBOX的宽带网能力，目前微软和日本的电讯巨头NTT公司签署协议要共同开拓宽带网络游戏市场。而且由于XBOX是基于PC技术的，而PC游戏公司在网络游戏方面编程经验丰富，也就是说美国公司在网络游戏方面比日本专门搞游戏机的公司们技术好一些。这些都是对微软有利的因素。也许在近两年日本人会对XBOX不屑一顾，但如果XBOX在欧美搞得非常好的话，加上宽带网络的成熟，四五年后XBOX有可能在日本后来居上。但这些人似乎忘了一点：SONY到那时候也许PS3也要出来了!当他们以一种动态的观点看XBOX时，他们却没有同样以动态的观点看PS2和GAMECUBE。因此这种XBOX后劲儿足的观点，不可尽信。

路修远以多艰

由此看来，XBOX在日本市场上还是“路漫漫其修远兮”，微软还得“上下求索”一阵子才能找到门道儿。在一个陌生的国度进入一个陌生的市场，即使是微软这样的巨头也会遇到很多棘手的问题。希望几年之后，当一切风平浪静之时，我们回顾上一次主机大战时，不会出现这种情况：我们坐在树荫下的藤椅上，一手捧着“电软”，一手端着茶杯，悠闲地说：“2001年，微软是在一个错误的时间，在一个错误的市场，和错误的对手们打了一场错误的战争!”(注2)

* * * * * * *

注1：取自屈原《离骚》。

注2：“朝鲜战争是我们在错误的地方，错误的时间，同错误的对手打了一场错误的战争”。这句话据说是出自美国五星上将布莱德利之口，几十年来在国内一直流传。遗憾的是，这句话并不是布莱德利的原话。他的原话是：“如果我们同意麦克阿瑟的主张，将朝鲜战争升级，最终爆发同中国的全面战争的话，那么我们将是在一个错误的地方，错误的时间，和错误的对手去打一场错误的战争!”他这番话根本就不是对朝鲜战争说的，而是指可能发生的和中国的全面战争。把将来时硬翻译成过去时，出现这么大的失误而不察(且不说是断章取义有意误导)，任谬种流传几十年，的确是中国史学界和翻译界的耻辱(对历史来说，有什么比说真话更重要的呢?对翻译来说，有什么比如实翻译更重要的呢?)。

新　闻　短　波

■ 在日本和美国都受到玩家欢迎的 CAPCOM 又将扩大自己的经营版图——进军韩国市场。目前 CAPCOM 与韩国动画公司 KOKO 共同出资成了一家新会社“KOKO · CAPCOM”。这家新公司位于韩国首都汉城，主要负责网络游戏的开发工作。

■ 根据美国 CNET 报导，魔盒 XBOX 将在今年 10 月份推出，而最新操作系统 Windows XP 的发售日将继续后延。不过该消息并未得到微软的确认，相信 E3 展上一切都会水落石出。

■ 最近，美国 Harris PollInteractive 公司进行了一次关于企业品牌形象的问卷调查。这项调查综合了 2461 位成年消费者对于数百家世界知名企业的评价，调查范围包括“产品魅力”、“技术力”、“售后服务”等诸多方面。最终，以尖端数码科技著称的索尼名列第一，这也是索尼公司连续两年蝉联美国最佳企业形象的称号。其余的公司依次是：福特、通用电器、丰田、通用汽车、可口可乐、微软、IBM、惠普、RCA 等。另外在企业重要度的排名中，美国 IBM 名列榜首，福特位居第二，微软排在第三，其次依序是：丰田、通用电器、通用汽车、索尼、惠普、RCA、可口可乐等。

■ 由 EIDOS 开发、对应 XBOX 的赛车游戏“Mad Dash”于近日发布。作品融合了 RPG 要素，对战模式可供四人同时游戏。预计今秋推出。

■ Activision 日前宣布，该公司已经取得索尼影业（Sony Pictures Consumer Products）授权，在 GBC、GBA 以及 GAMECUBE 上推出“精灵鼠小弟”的游戏版本。此外 Activision 还证实，“玩具总动员 2”、“狮子王 2 · 辛巴的荣耀”、“泰山”等影片的游戏版也在积极开发中。可见电影与游戏相辅相成，卖座的电影同样是游戏的好素材。

■ 春季游戏展刚刚落幕，日本娱乐软件协会（CESA）就已经投入了今年秋季游戏展的准备工作。据 CESA 透露，今年的秋季展将在 10 月 12～14 日于东京海滨幕张展览馆举办，为期三天。CESA 希望借助 XBOX 和 GAMECUBE 的发售一扫东京游戏展的颓势。

■ ENIX 近日宣布将在年内发售一款神秘的 PS2 大作，据说该作名为“The Fire”，游戏内容会让玩家大吃一惊，究竟 ENIX 的葫芦里卖的是什么药？“The Fire”是否是 DQ 系列的最新作呢？请读者留意本刊续报。

■ 据互联网上的消息，美国任天堂总裁 Peter Main 日前向零售商发出密函，授意零售商向蓄势待发的 XBOX 大泼冷水。任天堂表示，微软对尚未确定发售日期的 XBOX 开始进行零售预约工作，实在操之过急。虽然今年 9 月任天堂也会推出自己的新主机，但订货工作也要等 7、8 月才会开始，微软这种行销方式可能会对玩家产生一定吸引力，同时也会导致其它机种库存积压，令零售商蒙受损失。针对任天堂的“檄文”，微软立即予以反击，微软表示，两种主机发售时间相近，市场争夺也将空前激烈，而近乎完美的 XBOX 会最终成为胜者，不甘心早早败退的任天堂无奈之下，只能出此下策。

■ 继“风之克罗诺亚 · 梦幻帝国”后，NAMCO 又在近期发布了第二款 GBA 游戏“永远的小精灵”。本作是为了纪念 PACMAN 诞生 20 周年而制作的，今后 NAMCO 将陆续在 GBA 上推出怀旧游戏的精选合集。

■ 北美游戏厂商 Nuby Interactive 将于近日推出一种 GBA 专用的照明外设，这种名为“Cobra Light”的照明设备不仅亮度强、省电，而且外型时尚。既可以使用 GBA 本身的电池，也能使用外接电源，相当实用。“Cobra Light”的发售日与售价将在今年 E3 大展公布。

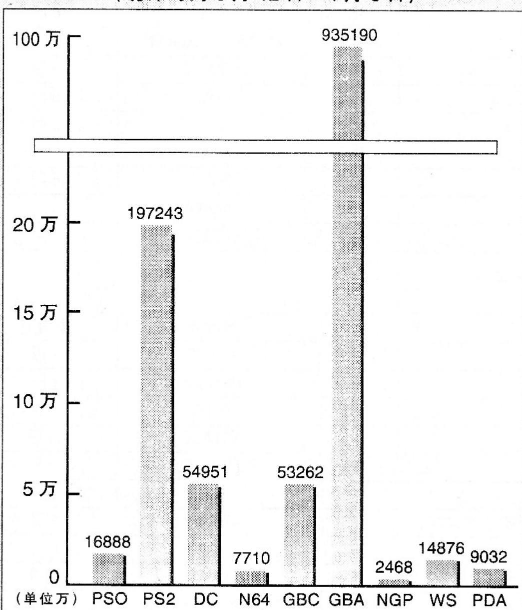
■ 即时战略游戏鼻祖 Westwood 日前公布了该公司的第一款 PS2 游戏，预计这款游戏的具体内容将在今年 E3 大展上公布。凭借“C & C”和“黑暗王座”系列红透半边天的 Westwood 是唯一一家没有加盟 XBOX 的北美重量级厂商，Westwood 的理由是：虽然 XBOX 拥有先进的硬件性能，但它毕竟还未发售，因此 Westwood 并不必急于投入 XBOX 的开发工作。

■ 被许多 DC 玩家寄予厚望的大作“莎木 2”的开发工作即将完成。据说“莎木 2”的游戏内容是前作的 3 至 4 倍，并且追加了随时记录的

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机月间销量表

（统计时间 3 月 12 日～4 月 8 日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

（统计时间 3 月 12 日～4 月 8 日）

2001.3.12～3.18	2001.3.26～4.1
1.PS2 软件：占市场份额 51.2%	1.PS 软件：占市场份额 34.6%
2.GB 软件：占市场份额 27.5%	2.PS2 软件：占市场份额 21.8%
3.PS 软件：占市场份额 18%	3.GBA 软件：占市场份额 21.7%
4.DC 软件：占市场份额 1.4%	4.GB 软件：占市场份额 13.2%
5.N64 软件：占市场份额 1.4%	5.DC 软件：占市场份额 5.6%
6.WS 软件：占市场份额 0.5%	6.N64 软件：占市场份额 1.9%
2001.3.19～3.25	**2001.4.2～4.8**
1.GBA 软件：占市场份额 41.5%	1.GBA 软件：占市场份额 26.2%
2.PS2 软件：占市场份额 24.1%	2.PS2 软件：占市场份额 24.5%
3.DC 软件：占市场份额 14.7%	3.GB 软件：占市场份额 21.8%
4.GB 软件：占市场份额 12.3%	4.PS 软件：占市场份额 17.7%
5.PS 软件：占市场份额 6.6%	5.DC 软件：占市场份额 5.2%
6.N64 软件：占市场份额 0.8%	6.N64 软件：占市场份额 3.3%

- PSO：PS ONE，PS 的便携式主机；
- PS2：PLAY STATION 2，SONY 推出的 128 位电视游戏机；
- DC：DREAMCAST，SEGA 推出的 32 位电视游戏机；
- N64：NINTENDO 64，任天堂推出的 64 位电视游戏机；
- GBC：GAMEBOY COLOR，任天堂推出的 8 位彩色手掌机；
- NGP：NEOGEO POCKET COLOR，SNK 推出的 16 位彩色手掌机；
- WS：WONDER SWAN，BANDAI 推出的 16 位手掌机，包换 WSC；
- PS PDA：POCKET STATION，SONY 为 PS 推出的 PDA。

注：以上月间销量统计参考自日本“周刊ファミ通”4 月 13 号、4 月 20 号、4 月 27 日号和 5 月 4 日号四期杂志。

设定，读盘时间也得到了明显缩短。游戏预计今年内推出。

■ PS 游戏“玉茧物语”的续作将在 PS2 上登场，预计今夏推出，售价 6800 日元。“玉茧物语 2·歼灭之虫”的人设和音乐仍旧由近藤胜也和松前公高担当。前作中颇受好评的圣魔育成系统也将保留，魔物数量会大幅增加。

■ TECMO 日前传出消息，本次在东京电玩展公布的 XBOX 版格斗游戏“死或生 3”将于秋天与 XBOX 主机同步登场。制作人板垣伴信表示：虽然目前“死或生 3”的完成度只有 10%，但是画面效果已经超过了所有已发售的游戏主机。凭借 XBOX 非凡的硬件性能，TECMO 将为玩家带来真正的震撼效果。有关“死或生 3”的详细内容请读者参看本期杂志的“每夜一游”栏目。

■ 据日本网络商店透露，DC 软件“卡片召唤师 2”（Culdcept Second 2）已经确定在 7 月 12 日发售。本作由大宫 SOFT 和 Media Factory 共同开发完成，目前并没有移植 PS2 主机的意向。在日本市场创下丰厚利润的"游戏王"系列即将登陆北美。

■ 目前美国 Kids Entertainment Inc 公司已经取得了“游戏王”电视卡通片的播放权，而后 KONAMI 将在今年圣诞推出 GBC 版“游戏王”。凭借“游戏王”卡片 35 亿枚的巨大普及量，KONAMI 意欲将“游戏王”缔造为全球知名的人气软件，与任天堂的“口袋妖怪”一争高下。

■ 曾被 DC 玩家奉若神明的 RPG 大作“格兰蒂亚 2”即将登陆 PS2。目前 GAMEARTS 并未公开 PS2 版“格 2”的具体情报，详情还请读者留意本刊的后续报道。

■ 为了强化 PS2 的生产能力，SCE 决定与中国公司合作，在中国大陆生产 PSONE 主机。SCE 表示，如果中国大陆的生产能力和品质合乎要求，未来也有可能授权我国公司生产 PS2 主机。

■ 世嘉在 4 月 19 日召开的股东大会上发布了多项重要消息，大致内容如下：

1. 世嘉正式宣布加盟 GAMECUBE，目前 SonicTeam 和 AmusementVision(代表作“Dytona USA”系列)两家子公司正在为 GAMECUBE 制作游戏；

2. 由于 DC 事业经营不善，世嘉在上一财年中(2000 年度)损失了 479 亿日元；

3. 为了减少人员开支，世嘉决定裁员 380 人（占总员工人数的 35%），使公司人数降低到 700 人以下，下属子公司也将由原来的 72 家精简至 58 家；

4. 世嘉预计在 2004 年 4 月能够偿还 650 亿日元的负债；

5. 世嘉证实，夺得本届 CESA 大奖的网络游戏“梦幻之星 online”也会在其它主机上推出，至于对应机种，世嘉将视主机的网络机能而定。

■ 美国世嘉分总裁 Peter Moore 日前表示，世嘉招牌游戏“索尼克”的玩家群与任天堂 GAMECUBE 极为相近，是最适合在 GAMECUBE 上推出的世嘉游戏。因此业界推测 GC 版“索尼克大冒险”将在本届 E3 展上露面。

■ 继太阳电子发布 OnlineStation 后，著名影音产品制造厂商 aiwa 也计划在 7 月推出一款名为“PV－PS200”的 PS2 专用 USB 数据机。“PV－PS200”采用了美国 Conexant Systems 公司开发的 PS2 专用芯片组“SmartSCM·USB V.90（SmartSCM）”，最高传输速度 56kbps，预定售价 12000 日元。

■ 凭借彩色 WS 良好的销售业绩，BANDAI 在上一财年的获利情况也创下了历史新高。据公司 2001 年 3 月期的财务报表显示，去年 BANDAI 的营业额为 2170 日元，获利 128 亿日元，较 99 年增长了 906.7%，长幅之大令人震惊！目前 WSC 的销量已经突破 110 万台，BANDAI 坚信在大作软件的刺激下，WSC 将创出更好的成绩。

■2001 年 6 月 PS2 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
魔剑 驳	魔剑爻(シャオ)	PS2	ATLAS	7日
必杀柏青哥 V	必杀パチンコステーション V 炎の爆笑军团	PS2	SUNSOFT	7日
两人的烟火游戏	ふたりの FANTAVISION	PS2	SCEI	7日
胜负师传说 哲也	胜负师云说 哲也	PS2	ADINA	21日
影子核心	シャドウハーツ	PS2	ARIKA	28日
RC PRO	RC リベンジ Pro	PS2	ARTDINK	28日
CITY CRISIS	CITY CRISIS(シティクライシス)	PS2	JISCOM ENTERBRAIN	下旬
全能体育	マジカルスポーツ Hard Hitter	PS2	魔法	下旬
蚊	蚊	PS2	SCEI	6月
遥控人生	リモココロン	PS2	SCEI	6月
枪魂	GUN = HEARTS	PS2	MEDIA ENTERBRAIN	6月
老虎伍兹 2001	タイガー・ウッズ PGA TOUR 2001	PS2	EA SQUARE	6月
炼金术士莉莉	リリーのアトリエ～ザールブルグの炼金术士 3～	PS2	GAST	6月
吉他人	ギタルマン	PS2	KOEI	6月
高尔夫教练 VOL1	ゴルフ・ナビゲーターVOL.1	PS2	SPAIK	6月
高尔夫教练 VOL2	ゴルフ・ナビゲーターVOL.2	PS2	SPAIK	6月
机甲兵团 J－PHOENIX	机甲兵团 J－PHOENIX	PS2	TAKARA	6月
DNA	D.N.A～Dark Native Apostle～	PS2	HADSON	6月

■2001 年 6 月 PS 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
阿夫雷基亚	アフレイドギア・アナザ	PS	OFFICS	7日
DDR EXTRA MIX	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	PS	KONAMI	7日
上海——升龙降临	上海～升龙降临～	PS	TATIO	7日
京都舞妓物语	京都舞妓物语	PS	VILLAGE	21日
J 联盟胜利十一人 2001	J リーグ实况ウイニングイレブン 2001	PS	NAMCO	21日
私立凤凰学园 3 年纯真组	私立凤凰学园 3 年纯真相	PS	J·WING	下旬
三洋柏青哥 6	三洋パチンコパラダイス 6 ギンパニ大水族馆	PS	ATMARK	6月
KID MIX	KID MIX セクション	PS	KID	6月
实况柏青哥必胜法	实战パチンコ必胜法!CR 钓りバカ日志 S&CR ラーメン倶乐部	PS	SAMY	6月
JEEP	シープ	PS	JISCOM ENTERBRAIN	6月
松木零士 999	松本零士 999	PS	BANPRESTO	6月

注：以上发售表的统计时间为 5 月 10 日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

■ 去年被香港盈科收购的日本厂商 JALECO 宣布将于今年5月推出街机市场，今后的工作重点是开发网络游戏。

■ 据美国媒体的消息，由电影改编的游戏"机械战警"和"捍卫战士"将发售 PS2 版，这两款游戏均计划在年内推出。E3 展上会有进一步情报公开。

■ 虽然 TECMO 宣称"DOA3"将只在 XBOX 上发售，但是该公司的扛鼎制作人板垣伴信同时亦表示，尽管 XBOX 的开发环境优于 PS2，不过他们仍会把主要精力放在 PS 上，其次是任天堂的 GAMECUBE，最后才是微软的 XBOX！

■ 最近，日本游戏杂志"周刊 FAMI 通"进行了一次大规模的问卷调查，内容涉及主机购买意向、厂商对于硬件的期待等敏感问题，下面本刊就将部分中国玩家比较关心的问题的调查结果公布于众。

——你对目前 PS2 的表现满意吗？

1. 感到满意 40.5%；2. 非常满意 25.9%；3. 感觉一般 22.3%；4. 不满意 8.9%；5. 非常不满意 1.6%。

——游戏厂商对于 PS2 的期待是？

1. 希望 PS2 降价；2. 希望 PS2 的硬件销量进一步提高；3. 希望 SCE 改善 PS2 的软件开发环境；4. 希望 PS2 的网络游戏能够热卖。

——XBOX 发售后你会购买吗？

1. 视情况而定 63.1%；2. 不会买 20.6%；3. 一定会买 9.8%；4. 根本不知道有 XBOX 这台主机 5%。

——你希望在 XBOX 上玩到什么游戏？

1."最终幻想"（217 票）；2."勇者斗恶龙"（200 票）；3."生化危机"（170 票）；4."合金装备"（150 票）；5."梦幻之星"（110 票）；6."樱大战"（100 票）。

——你认为 XBOX 会在日本热卖吗？

1. 销售情况一般 50%；2. 可能会卖得不好 23.4%；3. 不知道 14.8%；4. 一定卖不出去 8.5%；5. 绝对热卖 3.3%。

——你为什么不卖 XBOX？

1. 大作太少，游戏的供应令人感到不安；2. 符合亚洲玩家口味的游戏太少；3. 微软无法领导整个游戏业；4. 流通系统不明确。

本期新闻眼得到了莱因和风林的大力协助，特此致谢！



■2001 年 6 月 GB 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
名侦探柯南～被诅咒的航路～	名探偵コナン～呪われた航路～	GB	BANPRESTO	1日
口袋迷你游戏	ネットでゲットミニゲーム@100	GB	KONAMI	28日
花样男子～ANOTHERLOVE STORY～	花より男子～ANOTHERLOVE STORY～	GB	TDK	29日
史奴比网球	SNOOPY TENNIS（スヌーピーテニス）	GB	HADSON	6月
汉字 BOY3	汉字 BOY3	GB	J・WING	6月
口袋之王	ポケットクッキング	GB	J・WING	6月
ZOIDS～白银的兽机神 ZERO～	ZOIDS～白银の兽机神ライガーゼロ～	GB	DUME	6月

■2001 年 6 月 DC 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
黄金之门 第5卷	エルドラドゲート第5卷	DC	CAPCOM	6日
火焰圣母～The Virgin on Megiddo～	火焰圣母～The Virgin on Megiddo～	DC	广美	14日
复合任务	コンフィデンシャルミッション	DC	SEGA	14日
索尼克大冒险 2	SONIC ADVENTURE 2	DC	SEGA	23日
MAGIC THE GATHERING	MAGIC：The Gathering	DC	SEGA	28日
高达战役在线	ガンダムバトルオンライン	DC	BANDAI	下旬
RUN＝DIM AS BLACK SOUL	RUN＝DIM as Black Sou	DC	DATAM POLYSTAR	6月
对战麻雀 CAPCOM 对彩京	对战ネットギミックカプコン＆彩京オールスターズ	DC	CAPCOM	6月
重金属格斗	ヘビーメタルジオマトリックス	DC	CAPCOM	6月
井上凉子～室友～	井上凉子～ルームメイト～	DC	DATAM POSYSTAR	6月

■2001 年 6 月 GBA 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
棒球创造 监督的指挥	モバイルプロ野球 监督の采配	GBA	KONAMI	21日
大机器人军团	トイロボフォース	GBA	GLOBAL A	28日
优骏的爱	优骏ラプソディ～	GBA	CAPCOM	6月
EX MONOPOLY	EX MONOPOLY	GBA	TAKARA	6月
Q 版赛车进化版	チョロQアドバンス	GBA	TAKARA	6月

■2001 年 6 月 WS 新作发售情况表

中文译名	外文原名	机种	开发商	发售日
奥特曼 光之国的使者	ウルトラマン光の国の使者	WS	BANDAI	21日
幻想魔传最游记 Retribution	幻想魔云最游记 Retribution	WS	MOVBIG	上旬
东风庄	东风庄	WS	BANDAI	下旬
骨碌玫瑰	くるパラ	WS	DOMGELT	6月
SD 高达 GGENERATION GATHER BEAT2	SD ガンダム GGENERATION GATHER BEAT2	WS	BANDAI	6月

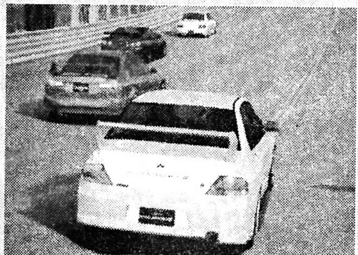
注：以上发售表的统计时间为5月10日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

“美年达中国电玩榜”累计排行榜(本榜包括全部次世代主机、掌机和街机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG)	50962	21	21	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAC)	5876
2	2	生化危机 3·最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	39151	22	22	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	5784
3	3	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	27250	23	23	合金弹头 X (ARC、SNK、STG)	5589
4	4	世界足球·实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	23924	24	29	莎木一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	5546
5	5	99 格斗之王·千年之战 (ARC、SNK、FTG)	19530	25	28	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	5404
6	6	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	17012	26	24	大航海时代 4 (PS、KOEI、SLG)	5070
7	7	口袋妖怪·金银 (GB、NINTENDO、RPG)	15754	27	26	97 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	4828
8	8	97 格斗之王 (ARC、SNK、FTG)	14006	28	25	圣剑传说·玛娜传奇(PS、SQUARE、A·RPG)	4798
9	9	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	13786	29	27	R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC)	4732
10	10	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	12849	30	28	仙剑奇侠传 (SS、SOFTSTAR、RPG)	4055
11	13	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	11199	31	29	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG+RPG)	3774
12	11	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	11061	32	32	实况胜利十一人 2000 (PS、KONAMI、SPG)	3640
13	12	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	9744	33	33	98 格斗之王 (PS、SNK、FTG)	3460
14	14	合金弹头 2 (ARC、SNK、STG)	8797	34	36	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	3406
15	15	'99 格斗之王·千年之战 (PS、SNK、FTG)	7653	35	32	恐龙危机 (PS、CAPCOM、AVG)	3276
16	16	'98 格斗之王·梦战斗未结束 (MVS、SNK、FTG)	7267	36	37	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	3250
17	17	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	6908	37	34	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	3234
18	19	超级机器人大战 α (PS、BANPRESTO、SLG)	6903	38	新	射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG)	3048
19	18	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	6327	39	35	彩之爱歌 (PS、KONAMI、SLG)	2971
20	19	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	6191	40	39	97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	2823

填写选票的注意事项:A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”;C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。





●“永恒传说”降到第 8 了!!实在令风林跌镜,好像俺预言的情形总是与事实相反,而“FF8”的地位依旧遥遥领先其他游戏,不愧是“FF”系列中销量最大的一作呀。也看得出该作在我国玩家心目中的地位。还有票数稳定的“射雕”,这部骂得多夸得少的作品看来“人缘儿”还是很讨好的。近期 PS 最后两部业界关注的作品“机战外传”、“泪指环传说”(原“沙加徽章”)已经相继推出,都是 PS 玩家不可错过的游戏。

●本月业界发生相当多的大事,这些事件也直接反映在了我们的排行榜上。万众期待的 PS 大作“机战外传”首月销量即达 46 万,是绝对耀眼的明星,一举拿下日本销量榜第一把交椅。随后就是在上月已经有突出表现的 GB“DQM2~鲁卡的旅行”总销量已经达到了 93 万份,真是人气无敌。而另一版本“伊鲁的冒险”也买到了 13 万。想到前一阵的“游戏王 4”、“口袋水晶”等游戏,真是感叹 GB 的厉害。ENIX 继“DQ7”以后又大发其财了。另一方面,GBA 游戏凭借首发的无敌人气也达到了令人瞠目的成绩。“马里奥 A”依旧成为了当前 GBA 销量最大的游戏,销量已经达到了 40 万份(最新统计,已经突破 50 万),“F-ZERO”也有 20 万的表现,还有那款“转转棒”,竟然卖到了 12 万,真是令风林感到意外。目前 GBA 总销量已经突破 150 万,我国的 GBA 售价也非常稳定(有的地方 800 元不到),已经是购买的好时机了!另外,PS2 的“实况 5”与“生化完全版”都有不俗的表现,前者促使许多我国“实况”迷不顾价格而抢购(真是铁杆儿),后者在 DC 版已经推出已久的今天还是霸气不减,大有 AVG 舍我其谁的味道。DC 的“完全版”也有数万份的销量呢,CAPCOM 这下可乐翻了吧?下月相信更热闹。

——风林

四川乐山索尼迷林敏的呼声●井上多罗虽然看起来很幼稚，但它毕竟是只猫；索尼克虽然很敏捷，但它终究是只鼠。猫是老鼠的克星，这是永世不变的定则。有 SEGA 迷说，"射雕"是 SONY 给中国 PS 玩家的"剩饭"，对此我只想说，不管这是不是 SONY 给我们的"剩饭"，至少它这么做了，而且还专门推出了简体字版。而 SEGA 为你们做了些什么呢？如果 SEGA 也为 SS 或 DC 推出一款中文游戏，你们会说那是"剩饭"吗？



死或生 3(Dead Or Alive3)

XBOX | 厂商:TECMO | 类型:FTG | 发售日:2001 年内？

责编 XTT

DC 撤退后，家用机市场变成了 PS2、XBOX、NGC 三家。而在东京游戏展上，XBOX 意外地获得了 SEGA 和 TECMO 的支持。

世嘉的香山哲曾经说过"XBOX 几乎是目前某硬件性能的三倍"，而 SMILEBIT 社长新井瞬也曾坦言，之所以将"涂鸦未来版 · JSRF"、"武装女战神"、"铁甲飞龙 · 射击版"三部巨作放到 XBOX 这一危险主机制作，仅仅是因为"开发环境优越而节省开发经费"(DC 杂志 4/27 · 5/4 号)。

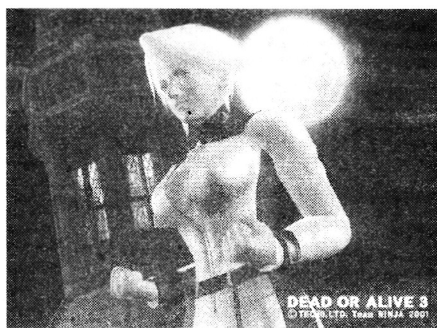
相信大家看过对 DOA 制作人板垣伴信的访谈，也会有所想法。

"我为什么要选择 XBOX？"——男 · 板垣热语！

此作在 XB 上制作令人吃惊，个中缘由非三言二语可以说清。板垣指出，DOA3 制作决定后，硬件平台之选在去年夏天就开始了，年底通过对 XB 初期开发工具的测试，TECMO 认为 PS2 版"HARDCORE"只要两个程序员用两个月即可移植完毕。板垣并举例说明，在 XB 试作机（PC）上，原本秒间 60 帧的游戏变成了秒间 130 帧。"单纯算来，XB 的性能当在 PS2 的 2.1 倍左右"。

由于 XB 具有 12 点硬件光源，"若要移植 HARDCORE，画面将琦丽数倍，而程序员却会感到很轻松"。（板垣）

据悉，游戏展上 DOA3 的 DEMO 是 XB 实机演算绝无水分的画面，此番与前作相比最大的区别是背景"自然美"和对角色"情绪"方面的追求，新增角色 4 名（至少），有使用蛇拳和醉拳的角色，仍然采用 1 以来的多阶地形构造，有些演武场充满中国特色。



←通过观看游戏展 VCD 我们知道，蛇拳角色的动作精嫌生硬怪异。而她的服装帖图比较素了一点。

"NAOMI 以来，真正让程序员随心所欲的硬件"



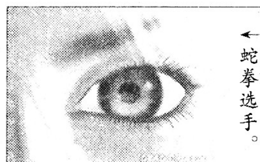




在"自然美"上下功夫，改善"2"在舞台方面的不足

应该指出，上图和右图的画面在其他家用机上是很难见到的，不说别的，单从帖图解析度和抗锯齿上就看出来了。水面、光源、无数只鸟，XB 的机能果然强大。但总觉得"自然美"中还是显得有些假……

这次在制作上欲还角色以性格魅力，连格斗系统都是顺着"性格"来引出。板垣坦言 2 是个男女老幼都能上手的作品，但相对于专业格斗游戏来讲弱点还有不少，这次在 3 中一定会克服，希望将 3 作成全世界人人感动（尤其是欧美）的作品。他还说，外界盛传 XB 基板的存在，而微软却不置可否，现阶段虽已拿到街机"直美 2"基板，但 AC 版的 3 还是未定。最后坂垣说，有的 PS2 玩家不服，但 3 代是他将一部分人生赌上去的作品，毋需再多言，唯有全力奉献此作……



←蛇拳选手。



←返技健在？





↑E3 将有新画面出现？上图开发度 10%。系统上却已知将有 3 个键，其一为"F(Free)"键。

●买了 SS 后，我帮着世嘉骂索尼；得了 PS 后帮着索尼扁世嘉；DC 入手后又背着索尼爱世嘉，XBOX 入手后……？（青岛莱西二中 王勇）

●正版远在天边，道板近在眼前。（唐山路北区 陈业鑫）



不思议的迷宫 风来的西林 ——沙漠的魔城 GB2

GB 厂商：CHUN SFOT 类型：A・RPG
发售日：2001年7月预定

不断给玩家带来新乐趣的"风来的西林""系列的最新作终于再度驾临GB，虽然目前游戏还没有发售，但是本作的人气已经彻底爆发，期待榜名次飚升！

从前作N64的"鬼袭来！西林城"（日本人气极大），到本作中主角西林已经成长为青年，并且拥有比以前更强大的力量。除了继承系列一贯风格与特点外，本作也有新要素加入哟。记得GB上的前作吗？就是"月影村的怪物"，本作绝对不比其差！

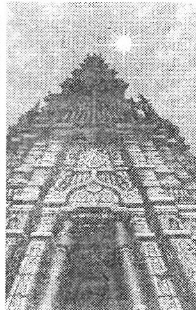

↑西林被领主捉住，受尽折磨，而领主的女儿阿迪卡公主却对西林充满了怜悯之情……

这就是"不思议迷宫"的最大魅力所在！

看到了吗？以上就是"不思议迷宫"标志性的特色，也是游戏的最大卖点呢！详细一点说，就是每一次进入迷宫后，迷宫的结构都会面目全非，包括道具的出现地点都不会一样！玩一万次都不会重样——这也是本系列最初的广告语。这一特色也是系列作每一部都继承的，尤其对于喜欢冒险的玩家，"不思议迷宫"的可玩性绝对不是一两次就完的哟！当然还有各种神秘的道具与陷阱在等待着玩家，拿起GBC迎接挑战！！

故事是从战国时代建造起的沙漠魔城展开的。西林与同伴克伯在沙漠中突遇强风而昏迷……醒来发现自己身套铁索，被困监牢。无奈之即，一位神秘少女出现在了西林眼前……

原本安定的沙漠之城怎会一夜之间遭魔物占领？答案只有在游戏中揭开了。





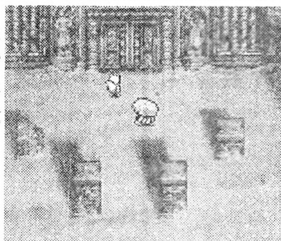
↑本作中的西林，啊，和风林一样帅呀！

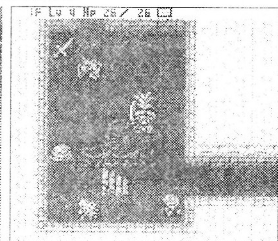


←大天守的领主，原本受人尊敬，但有一天风云突变，转瞬间变成了恶人。



←美丽的龙，将是西林的仲间一起冒险。





借此机会，回顾一下系列作！

←历史上的第一作，头带斗笠身背披风的西林初登场，给玩家留下了深刻印象。

←内容与GB版没有什么区别的SFC版，又一次令玩家着迷其中。

→首次登场GB，充分发挥了GB的便携性。

→终于移植到N64上，并在人气上更上一层，画面以多边形制作。

责编/西来的风林

堪称史上最强战略模拟的史诗级巨作即将登场GBA！！血脉沸腾！

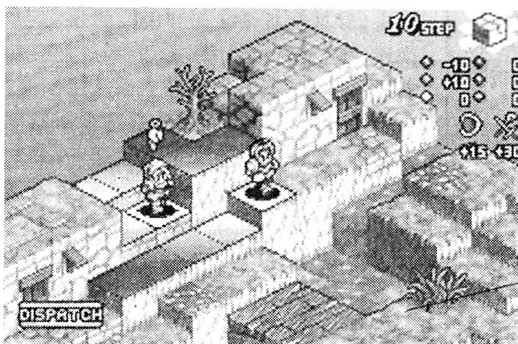
Tactics Ogre 外伝 The Knight of Lodis

奥伽战争外传——罗迪斯的骑士

责编 "电软"游戏团 一闯家的风林

GBA | 厂商：任天堂 | 类型：S·RPG | 发售日：2001年夏季预定

与"火炎之纹章"并称最强战略模拟的"奥伽战争"终于披挂上阵，驾临GBA！！原开发商QUEST这次与任天堂共同合作，意欲再创奇迹，使最新作达到新的高峰！这次，风林就奉上全新的开发中画面，让我们一起参与奥伽战争吧！



→仍然是前作的风格，斜45度视点的表现令人叫绝。战略性高，每一格每一步都深藏奥秘。人物风格依旧？？



欲罢不能的战略游戏再度出击！

我们注意到，GBA的画面表现力已经超越了SFC，特别是首发的"马里奥A"(当前考验性能的应该是"SONIC")。而作为慢热类游戏，好画面更是不可确少的。GBA的性能发挥应该说是不会受到限制，尽情领略新一代掌机的魅力从"奥伽战争"开始！

在奥威斯岛展开的全新内容



史诗般的剧情一向是"奥伽战争"系列的拿手好戏，本作也不例外，游戏中的故事曲折感人。身为骑士团中的一员，主角为阻止邪恶势力而与同伴英勇奋战，以绝对突出的角色性格吸引玩家，加上人物肖像不再是前作的风格，实在令人感觉到了最新作的引人之处。

锻炼自己·增加实力 多多升级·所向披靡



好处可是大大的哟！真是不逊前作。对于能力值低的玩家就不能错过了，活用这一系统为A队和B队，胜出就可以得到很多的经验值，对战时分场。这个系统与前作相比依旧没有改变。作训练模式中只要通过一场战斗就可以进行下一

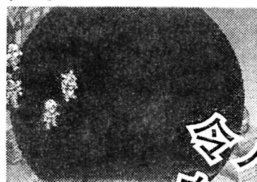
→在战斗中，行动是受到数值的限制的。每一步都要算计好才可以哟！

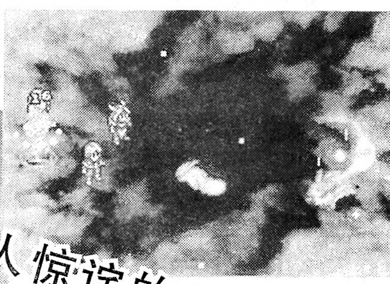
行动时，天气的好坏是会影响到主角行动的。比如地面上有积雪的话，那么主角的行动范围就会明显变小，如此一来，就会使战斗节奏变慢。不过，对于这些环境的影响是可以通过魔法来消除的。比如在雪地使用火系魔法，就可以将雪溶化掉。另外，地形的高低差也对攻击力起到巨大的变化，所以，在判断行动时一定要谨慎，步步为营才可以取得最后的胜利。

谁说在掌机上无法出现震撼的画面？

请玩家注意下面的一组图片——

→最新作中出现的全新的召唤魔法——"光之召唤兽"。发动的一瞬间，画面效果不思议展现。





看到好画面可不能手抖哟！还有更不思议的在等着你呢！

令人惊诧的华丽画面，在掌机上轻松实现！！







↑→原本是雨天，一阵魔法后，雨过天晴。神奇的光源表现，在掌机上体验真是"奢侈"，如果在汽车上玩，炸裂的音效，绝伦的画面，会不会引来众人的关注呢？好有满足感哟！

东京魔人学园

~外法帖~

以传记+学园故事这种独特世界观和完善的战斗系统备受好评的魔人系列最新作《外法帖》终于打破长期的沉默，旋风登场！

责编/WP

PS	厂商:ASMIK ACE	类型:S·RPG
	发售日:2001 夏	

3 枚 CD 编织而成的幕末江户殊死战

这次游戏的最大特征是由相互关联的 3 部分所组成。如同下图所示，可从"德川篇"和"鬼道众篇"这 2 个视点来体验 1 部故事。而且，2 部剧情过关后，还能体验最终章"???篇"和"外传故事"。再者，在第 1 部剧情的行动会左右下部剧情的展开。以幕末江户为舞台的壮大故事，将在您的手中，慢慢成形。

游戏中跟前作一样是由数话构成，每话都分成冒险部分、编成间歇、模拟部分和各话间歇等 4 个部分。让老玩家感到十分亲切。

本作同样保留了颇受欢迎的仲间加入系统和亲密度的设定，相信玩过前几作的玩家一定不会感到陌生。此外 WP 认为这个系统也是本游戏最吸引人的地方！

基本的游戏流程

游戏主要是由冒险部分和模拟部分构成。在这 2 个部分之间，会穿插间歇画面。

冒险部分以描写角色的会话和厚重的故事为主！穿插在各话之初和模拟部分之后，主要是描述角色之间的会话。会话中，可能会发生台词选择。前作固有的感情输入系统依旧健在，玩家可用爱、喜、怒、冷等 9 种感情来回应对手的问题，享受高自由度的会话趣味。再者，台词的选择和感情的输入会影响故事的展开。



德川篇和鬼道众篇的故事都是以主角的视点来描绘。



《外法帖》中的崭新系统

除了故事和世界观的魅力之外，此作采用的新要素也值得注目。此作在延袭前作基本系统的同时，追加 **8** 个新系统。其中，尤以追加技等级和式神等新要素的模拟部分，最令人期待。此作将以更高的完成度、更完美的战略性呈现在您面前，敬请期待。

阴阳等级 ●左右伙伴角色的属性！

技等级 ●使用次数越多，技的性能就越好！

式神 ●以各种能力支援战斗！

技属性 ●追加 **4** 个技属性！

五行属性 ●新属性会影响技和角色！

以物易物 ●以所持道具交换商品！

灵场 ●在自由战斗区尽情挣取金钱和经验值！

鉴定 ●可鉴定名称不确定的道具！



牧场物语 3

"牧场物语"为了回应"牧场"迷们的厚爱，终于在PS2登场。充满自然气息的温馨感，依旧健在。而且，各方面都得到了强化，焕然一新。通过耕田、照顾牛马等作业，体验充满欢欣的接触。以这个要领为卖点的人气育成模拟游戏"牧场物语"系列，这次又会有什么新的突破呢？

PS2	厂商：VIS	类型：SLG
	发售日：2001.7.19	



责编/WP

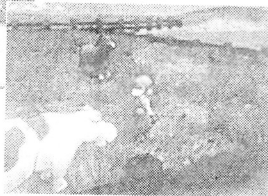
游戏的变更点之一

首先，看到这次的图片，可能会有很多人感到惊讶。原因是，这次的角色和背景，全部是由**3D**多边形绘成。而且，主角背负着"在**1**年内拯救村庄"的重大使命。从各方面来看，游戏的世界都跟系列前作截然不同。玩过前作的玩家，应该会很想知道新游戏的演变吧！这次就让我们针对《牧场物语**3**》的大致内容来作介绍。这会是一个怎么样的牧场生活呢？

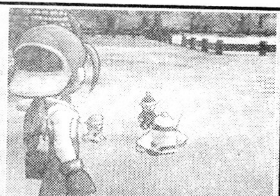
既然游戏平台变成**PS2**，视觉演出当然大幅强化。不论是人物、动物、作物或背景，全部采用**3D**多边形。不仅游戏变得更容易玩，还能切身感受主角的表情和作物的栽培过程。



←从马的可爱表情、主角的帽子到迎风摇拽的牧场，全部真实再现。



→在这种风光明媚的地方，可以体验怎么样的牧场生活呢？



主角到访逝世祖父的家，巧遇大地精灵——可罗伯克（コボツクル），得知村子将在一年后因游乐场建设而消失。于是，主角为了拯救祖父热爱的村子，决定跟大地精灵等人共同在祖父的牧场生活……

↑英俊帅气的主角充满了斗志！

游戏的变更点之二



游戏时间是一年。乍看很短，其实满载事件与迷你游戏。换句话说，游戏乐趣更丰富，绝不会让人感到不过瘾。虽然故事是在一年内完结，但牧场的经营部分可由下部故事继承。也就是说，虽然游戏时间是**1**年，但在牧场的生活是没有间断的。再者，拯救村庄的方法不只一个，值得一玩再玩。在牧场可以照料**64**区的田、**5**头牛、**6**只鸡。虽然数量少于前作，但却可以不靠大地精灵的帮助，全心全意地用心照料。牧场可以培育的动物包括鸡、马、牛。鸡会生蛋、牛会生产牛乳、马可用于移动。在田里，可以收获马铃薯和蕃茄等各种农作物。收获的农作物可用来送人，也能用来做料理。耕田、播种和灌溉等作业都十分逼真。此外能够以不同的心情来体验游戏，也是此作的一大魅力。

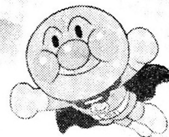


游戏的变更点之三

各具魅力的角色编织出多彩的剧情。村里的人也非常反对建设游乐场，大家都在努力思索该怎么做才能拯救村庄。主角造访他们，跟他们一起烦恼、一起寻找拯救村子的方法。角色各有丰富的事件，也是这个游戏的一大魅力。跟什么角色编织什么样的剧情，全由玩家决定。而且，通过会话或送礼来提升友好度，可于过关后享受附加惊喜。今作虽然没有结婚系统，但恋爱更动人！在此作，即使跟女孩的交情再怎么好，也无法结婚。不过，可以细细品味跟女孩交往的甜蜜过程。而且，情谊增进到一定程度时，还会有令人期待的隐藏事件哦！







游戏研究所

大航海时代Ⅳ
——全角色破关

近来接到很多询问关于《大航海时代Ⅳ》如何过关收集各大洋霸者之证的信件，现在特刊登出全部角色的霸者之证的收集方法，望能对航海迷们有所帮助！



PS	厂商：KOEI	类型：SLG
	发售日：99.12	

文/王亮　责编/WP

李华梅　霸者之证获取方法大揭密

海域	北海	
过程及条件	消灭盘距北海的クリマオーメ军，势力值北海最大时，在阿姆斯特丹酒店获得。	将“虹色のヒ一玉”赠与伦敦酒店小姐，同时接受基尔特店委托寻找ライムの　。在非州找到后回基尔特店，进城门搜索。
谜の小物	红色の染料	古びた羊皮纸
霸证地图	ターレスの纸地图	
霸者之证	狩猎神ウルの弓矢	

海域	地中海	
过程及条件	将“ステソドゲラスの小花”赠与亚历山大港酒店小姐，势力提高后多次进城门搜索。	接受伊斯坦布尔港基尔特店委托，在三十天内往返本城与ヤウタ之间。将船改造成轻舟后完成，进城门搜索。
谜の小物	模样入りの布	真钥のラソコ
霸证地图	クしオブロスの布地图	
霸者之证	カソじヤスの冠	

海域	印度洋	
过程及条件	将“黑琉璃の碳”赠与长泽科德港酒店小姐，稍后一段时间，小姐将赠与。	带上新大陆收到的伙伴到巴士那船厂。获得加双层甲板的方法。再去基尔特店获取。
谜の小物	枯れなじハスの叶	クシヤナ离の大血
霸证地图	ソロソの叶地图	
霸者之证	リグーヴュータ	

海域	非洲	
过程及条件	势力值大幅度上升后，接受圣乔治港基尔特店委托，购买一定数量的铁炮和甲胄。完成后进城门搜索。	消灭ユスビノサ商会，非州势力最大时，寄港缴获。
谜の小物	谜の石版上部	谜の石版下部
霸证地图	ベリアソドロスの石地图	
霸者之证	アクスム王の金印	

为了保持这个游戏的游戏性，在这里就不把各个霸者之证的具体位置登出了。但只要玩家对各个地区的地图仔细观察就可以找到和霸者地图上所标的地形一样的地方了（可不是偷懒啊）！

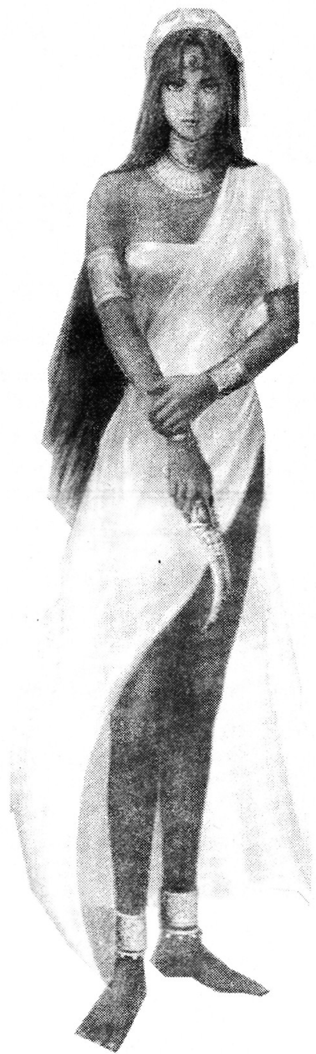
大航海時代Ⅳ
PORTO ESTADO
ポルトエシュタード

海域	东南亚	
过程及条件	势力值大幅提高后，麻六甲港口接受委托送一老人到太平洋中部补给村（北15东145），抵达后老人为表感谢赠与。	消灭クーソ敌势力后，麻六甲港委托购买鱼子酱(コカヒし)。完成后进城门搜索。 鱼子酱获取方法:在海洋击退怪鱼后得到原产物“サソの稚鱼”,交给附近港口,稍后有鱼子酱出售。
谜の小物	乳液の入つた壶	古代王国の货币
霸证地图	ビアスの货币地图	
霸者之证	クデイリの永久なる护符	

海域	东亚	
过程及条件	消灭倭寇クルツマ家势力后，东亚势力值最大时，在杭州港基尔特店缴获。	在大坂酒店碰见一受伤人获知信息，前往马各奥(マカオ，即澳门)酒店揭露假传教士走私和贩卖人口罪行，并交总督逮捕后，返回大坂酒店，进城门获取消息，前往北方补给港寻得。
谜の小物	竹细ユの组立绘图	唐代の竹细ユ
霸证地图	ケイロソの竹地图	
霸者之证	始皇帝の长信宫灯	

海域	新大陆	
过程及条件	消灭ユスカソテ军，势力值最大时，在韦拉克鲁斯港（ヴュテタルス）总督府得到信息，到新大陆另一侧海岸补给村(南8西78)寻得。	势力值大幅上升后，接受哈瓦那港基尔特店委托，击退神秘的幽灵船后，进城门搜索。
谜の小物	太阳纹の鞘	仪式用の小刀
霸证地图	ビッタコスの刃地图	
霸者之证	水晶のどくう	

已经连载了四期的《大航海时代4》到这期已经完全结束了。正象王亮先生说的那样，虽然已经大致的为大家介绍了每位主角的简单流程攻略，但还有许多的不足和遗漏之处，希望大家能够谅解。好了！现在就让我们起航，去继续我们的冒险，探索那些未知的世界吧！



这位就是贯穿每位主角游戏的神秘少女，在她忧郁的眼神背后隐藏着不为人知的伤心往事！

新建港口

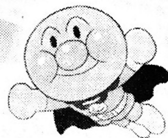
港口名称:淡水

船队到达北海后，英国派往亚州的官员查理德离开船队。李华梅返回中国后，中国政府同意在台湾岛建立淡水港。李赞助资金50万，并购来葡萄酒以加速港口建设。

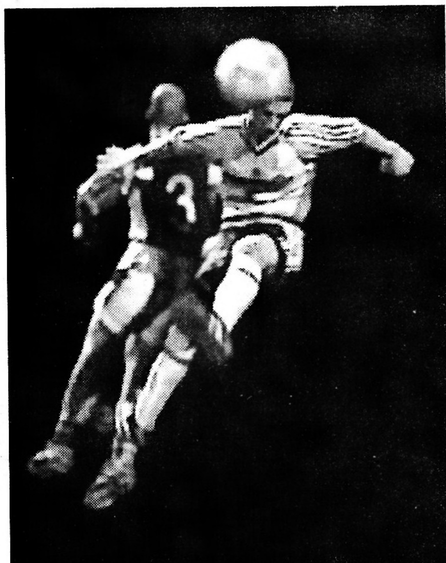
查理德建好淡水港后，又将泉州，澳门占据为英殖民地，梦想成为大英帝国的东亚总督。为保卫国土，李华梅选择了战斗。

——全文完——





实况足球胜利十一人2000
——中国队作战心得及明星球员



文/机拓来
责编/WP

PS	厂商:KONAMI	类型:SPG
	发售日:2000.8	

终于有机会来评论WP最喜欢的WE了(说起来好绕口),这次登出玩家机拓来(由于我的识别能力有限,不知道你的名字是否写对)对WE2000的一些心得体会。希望能对广大实况足球爱好者有些启发!

技术典范——南斯拉夫队

南斯拉夫队,欧洲拉丁派的典型,世界排名第九(好象是很久以前的排名了吧?),有身体又不失技术细腻,大牌云集,个人能力强且十分个性化。

缺点:过于的个性化,可战胜任何强队,也可输给任何弱队;缺乏绝对速度,防守一般。

玩此队玩出心得后便能体会到技术型球队的能力,才会明白技术是第一生产力。

阵形:南斯拉夫原始阵型

阵容:(括号中的为替、补)

9(18)　　8(20)

6(17)　　10

11

7

21(3)　4(3)　14　2(5)

位置:前锋:9号是技术与身高兼备的米洛舍维奇,效力于帕尔玛队,欧洲杯最佳射手。**1.90**米的身高与出色的头球技术给他带来出色的制空权,而且脚下功夫也毫不逊色于美洲球员,是不多见的技术型高中锋。此外**17**的传球使他也可以为队友创造机会。

8号是个性鲜明的米贾托维奇,现效力于佛罗伦萨,是名十足的技术型前锋,没有突出的身高与速度,但操纵起来手感很好,他是全队唯一的进攻意识**18**的球员,这就使他在禁区内的抢点与把握机会能力更加突出,常出现在敌人的心脏地带完成最后一击。

18号是效力于尤文图斯的科瓦切维奇,是比米洛舍维奇稍逊一筹的同类型前锋。在这里重点推荐**20**号凯日曼;效力于埃因霍温队的荷甲最佳射手,**2000**年南斯拉夫足球先生。但因为太年轻(**21**岁),而只能在论资排辈的南斯拉夫队里充当替补。但他毫不逊色于任何一位南斯拉夫前锋,身为南斯拉夫新一代球员代表的他具备了速度(**18**)、力量(**18**)、技术(**17**)、过人(**18**),而且可以左右开弓(**Both**),是我玩南斯拉夫队进球最多的球员。弱点是传球只有(**15**),但这并不影响他的进球率与冲击力。

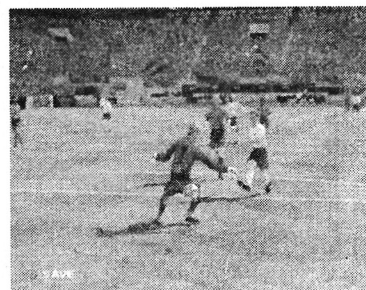
中场:10号队长斯托伊科维奇,效力于日本明古屋鲸八队,是南斯拉夫队的精神领袖。传球**19**、技术**19**、过人**18**、弧线**18**,这些数值充分证明了他是南斯拉夫队不可缺少的中场核心,**35**岁的他不知疲倦地向前方输送着炮弹。

6号斯坦科维奇,效力于拉奇奥队,射门好,球风硬朗的他是欧洲力量型中场的代表。

11号性格球员米哈伊洛维奇,效力于拉奇奥队,任意球大师,射门力量**18**、角度**18**、弧线**19**,其大力而刁钻的任意球能令每位门将胆寒。而且防守意识也不错(**17**),把他调至中场可加强中场的堵截以及威慑能力,让其突施冷箭也能收到不错的效果。

7号尤戈维奇,效力于国际米兰,良好的传球(**18**)及控球技术,使其在反击中起到的过渡作用尤为突出。

21号纳吉,此人虽然名气不大,但却是名非常出色的球员,由于南斯拉夫的中场人才济济,只好将其放在左后卫的位置上了,而他正是为这个位置而生的,虽然速度**17**,但由于他的步频快,真正



跑起来时显得有速度 18，而且传球有 17 且是左脚，正好用来左路下底传中。

门将：22 号克拉利，一般般的数值下是一名十分稳健的门将。在我和对手的对战中他和凯日曼一样无数次挽救了南斯拉夫队。

打法：整体进攻：中路渗透结合下底传中。充分利用南斯拉夫队中场技术好的优势，多次倒脚渗透到对方禁区前沿，利用二过一这一 BUG 形成射门。进攻时要将预先设定的战术 Leftside attack 与 rightside attack 打开，这样两个边后卫可适时地助攻，可用二过一来弥补速度上的不足从而快速形成下底。传中要注意变化，不要老打高球，一则是得呆板，二则显得乏力，可以适当打些半高球（快速按两下○）或低平球（快速按三下○），这些变化都要视对方后卫的风格而定，变化一多，对方后卫的防守难度就提高了。

注意：进攻时万不可操之过急，要耐心倒脚直到机会出现，心浮气燥是一大禁忌。

整体防守：不可盲目上前抢劫，一定要防住对方的传球或跑动路线，在一对一的防守中不要与对方前锋靠得太近，要尽量封住其射门角度（远角）。

WE2000 中的几点注意事项

怎样打好 2 过 1：2 过 1 是本游戏中的一个 BUG，好好利用这个 BUG 是使进球率大增的有效途径。最有威胁的 2 过 1 是在禁区前沿，因为 2 过 1 一旦打出，对方的后卫会愣一下，这一愣，你的前锋就面对守门员了，这时想不进球都很难了。

注意：防守的后卫不能太多；做墙的人传球不能太糟，至少要 16，否则打出来的二过一会很离谱；尽量用冲击力强的锋钱球员；若对方拖后或禁区内的人太多可以打远射或者将球分向边路。

怎样防守 2 过 1：①**拖后！**在形成二打二或三打二时，控制一名后卫到其它后卫身后两个身位处，使传过来的二过一正好在拖后后卫的控制范围内。②**当第①种防守方法来不及实施或无效时那就使用必杀技吧：**我铲！我铲！我使劲铲！

怎样打好单刀：当面对机会时切莫兴奋过头，只有保持冷静的头脑才能成为一名优秀的前锋，在禁区内的射门力量要小（25%），这样就会射出角度刁钻的地滚球，会令高个守门员感到特别不舒服，只能眼看皮球慢慢滚过门线。

怎样对付单刀：首先不要报太大希望，因为化解了是赚了，丢了球也不冤。如果对方的球是直线塞入禁区的，那么门将一定要果断出击，因为不必担心挑射，挑射是很难在禁区内打成功的。如果单刀是在禁区外形成的就比较麻烦，只要对方的球员不是弱智，或挑或射或过都能将球弄进，但也不是没有破解的办法，因为进攻方在处理这种球的时候要看一眼防守方门将的位置，如果门将出击的话，进攻法十有七、八会打挑射，我们便可利用这一点来迷惑对手，即在对方形成单刀时按△让门将出击，当门将快到禁区边缘时放开△键，当对方挑射时门将已回到原处，可轻松化解险情，使用此种方法时一定要掌握好门将出击的时机。

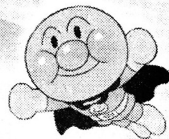


WP 对南斯拉夫队的几点看法

众所周知南斯拉夫队是一支欧洲传统强队，主要打法以地面的短传渗透和小组间的配合进攻为主，近年来由于队员的身体素质得到大大的提高，所以在地面进攻的基础上又加入了两翼的传中和中路的高点进攻，整体实力又有了一定的加强。

南斯拉夫队内可谓是众星云集，世界级的球星比比皆是，我想这也是南斯拉夫队一直人气很盛的主要原因吧。虽然由于种种原因，现在的南斯拉夫队已经不是以前鼎盛时期的南斯拉夫队（有兴趣的玩家可以把南斯拉夫、克罗地亚、斯洛文尼亚这三支球队中的球星们集中起来组成一支前南斯拉夫明星联队，看看那是一支怎样的球队，苏克、米洛舍维奇、米贾托维奇梦幻锋线；扎霍维奇、斯托依科维奇、博班的中场铁三角；米哈依洛维奇、贾尔尼、图多尔、斯坦科维奇组成的钢铁防线……我想有了它不会再有人说巴西是最强吧。），但由于近年来以米洛舍维奇、科瓦切维奇为首的一批优秀的技术型高大中锋的出现，使得南斯拉夫队的进攻套路更加丰富，从而在一定程度上反而使得南队更具攻击性！同样因为南斯拉夫队内的球星太多，使得南队一直处于严重的内耗中，而且由于种种原因，南队众球星们的脾气也是越来越大，这在一定程度上限制了他们技术的发挥，再加上国界足联对南队的数次制裁，使南队失去了多次与世界强队对抗的机会，在一定程度上也削弱了他们的实力。

但强队毕竟是强队，玩家们在使用这支队的时候一定要充分发挥其技术好的优势，在没有快攻机会的情况下尽量放慢进攻的速度，多传球、多控球，多做一些小组的短传配合，发现空档后在突然加快进攻速度，寻求一击致命。切记不可象 WP 一样沉醉于个人盘带过人。总而言之，南斯拉夫队基本上属于是高手使用的技术型球队，若想成为高手可多多使用！



装甲核心



虽然是PS上早期的一部作品，但依然是人气十足。而且第二作也即将在PS2上推出了！好了，现在就一起进入这钢铁的世界吧！

PS	厂商:SOFTWARE	类型:A·SLG
	发售日:不明	

文/谢能　　责编/WP

系统解析+隐藏要素

机体所有基础能力值介绍：

OFENSIVE POINT(攻击力)：所有武器攻击力加起来的数值。

DEFENSIVE POINT(防御力)：所有实弹防御及能量防御力的数值总和。

STABILITY(稳定性)：与发射炮弹时的后座力，中弹时的反作用力有关。

MOBILITY(机动性能)：移动速度、回转速度及上升速度的总值。

RISING ABILITY(上升能力)：推进器的输出功率，受机体重量影响，分为0,1000,2000,3000,4000及5000 6个级别。

MOVING SPEED(移动速度)：将脚部的移动速度×10便是这一数值。

TURING SPEED(回转速度)：决定转身的快慢。.

SUPPORT SYSTEM(雷达性能)：雷达范围及FCS机能的总值。

RADAR RANGE(索敌范围)：内部雷达及背部雷达数值总和的1/10,便是此数值。

FCS PREFORMANCE(瞄准系统性能)：FCS机能总值。

OVERALL(总合值)：将以上数值加起来的总和。

GRADE(评价)：由总合值得出来的评估，10000以下是差(POOR)10000以上是OK！15000以上是好(FINE)20000以上是极好(GREAT)25000以上是完美(SUPERFINE)。

EP(机体能量消费值)：右边的是能量的输出，左边是机体能量的所须值。如果两数值差距越小，机体速度则越高。

LEGS WP(脚部重量)：右边数值是脚部以外的总重量，左边是脚部乘载量。

CORE WP(身躯重量)：右边是手部及背部装备的总重量，左边是身躯载重量。

AP(耐久值)：所有部件的耐久值之和。

WEIGHT(总重量)：机体的总重量，影响到机体的上升能力。

全隐藏道具及入手方法：

部件	入手方法
HD－H10	于SUB ARENA击败トッフキヤッフ
HD－4004	于SUB ARENA击败フラッシユアート

部件	入手方法
WM－MVG812	于 SUB ARENA 击败アドヴァソ Jr
WG－HG770	于 SUB ARENA 击败スタソトライター
WG－XW11	于 SUB ARENA 击败スターマイソド
WG－MG500/E	于 SUB ARENA 击败ビビップー
HD－12－RADAR	在 MASTER ARENA 中得到第 3 位
AW－R/4	在 MASTER ARENA 中得到第 17 位
AN－891－5	在 ARENA 中得到第三位
B－PT000	在 ARENA 中得到第 5 位
WM－X15－EX	在 ARENA 中得到第 9 位
WX－C14	在 ARENA 中得到第 12 位
WG－FGI WG－00	在 MASTER AREMA 得到第 8 位
HD－HELM	于 MISSON2,暴走 MT 破坏中得到
P/CV	于 MISSON17 MT 部队救援中得到
SP－ABS－RE	完成 CHAMPION ARENA
WR－RS7	完成 FROMSOFT ARENA
WRR－10	完成 GUEST ARENA
R77－ST	完成 MASTER ARENA
WX－ED2	于 MISSON 6 地下洞窟侵攻中得到
LS－1000W	收到 ARENA 登录的 MAIL 后
WG－RF/E	收到“升格”的 MAIL 后
LN－S3	完成二脚限定 ARENA
LB－H230	完成逆关节限定 ARENA
LF－TR－0	完成四脚限定 ARENA
LC－HTP－H5	完成装甲车限定 ARENA

注：于 SUB ARENA 得到隐藏部件的机会只有一次，因此在之前最好SAVE。

DISC2 中隐藏竞技场

CHAMPION ARENA

完成了 SENARIO MODE 便会出现，参赛的机体是在 ARMORED CORE 比赛的优胜者。

MASTER ARENA

要在 DISC1 中达到 100% 的完成率才会出现，共 19 架机体，也是所有模式中最难的。

FROM SOFT ARENA

由开发部制作出来的机体，当完成了所有脚部分组合的 ARENA，便会出现，有 9 架机体。

GUEST ARENA

完成所有的 MISSON 后便会出现，有 30 架机体。





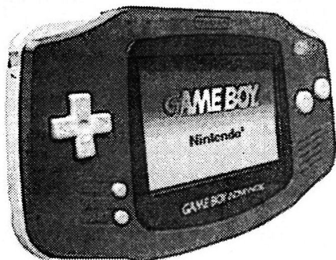
←↑PS2 版的《装甲核心 2》无论是在画面上还是在游戏性和策略性上都有了很大的提升，相信喜欢《装甲核心》的玩家们一定不会失望的！

GBA 的制作流程

1998 年 11 月,GBA 开发开始
↓
决定液晶屏幕的大小(2.9 寸横长型宽屏幕)
↓
检讨当初决定的 L、R 键位置
↓
经过试误学习后,主机设计从纵长型改为横长型
↓
回路设计、机构设计、电池摆设位置决定之后,终于完成雏形
↓
试验过各种材料、形状作出的试作品,才决定出现在的外观
↓
2000 年 8 月于"SPACE WORLD"上发表
↓
主机颜色与 L、R 键造型变更
决定于 2001 年 3 月 21 日发售

GBA 规格表

CPU	32 位元 RISC CPU + 8 位元 CISC CPU
记忆体	32KB WRAM + 96KB VRAM(CPU 内藏)
RAM	256KB(CPU 外部)
LCD	反射型 TFT 彩色液晶
画面大小	40.8mm × 61.2mm(纵 × 横)
显示能力	32000 色同时显示可能
解析度	240 × 160 像素
使用电源	五号碱性电池 × 2、专用充电电池包
电池寿命	电池:约 8 小时、专用电池:约 10 小时
主机大小	82mm × 144.5mm × 24.5mm(纵 × 横 × 厚)
主机重量	约 140 克(含电池)



GBA 的真实与未来

天语:全世界销量超过 1 亿台的 GB,其后继机是否能够超越它呢?这里为您报导备受业界内外瞩目的 GBA 真实面貌。以下内容分为两部分,其一为 GBA 主机、周边的小问答,其二为对任天堂今西宏史部长和软件商的访谈。

■GBA 的造型是由有名人士担任的吗?

没错。是由担任 au 以及 TAKEO KIKUCHI 美术监制的设计师所设计的。GBA 的基本外型由任天堂设计,但是将其精修成现在这个模样的,是法国出身的设计师:魁拿耶尔・尼可拉,他曾经设计过 au(日本移动电话系统的一种,隶属日本行业电话公司 KDDI)的标志,所以相当有名。关于他详细的生平,可以在"ほぼ日刊イトイ新闻"(http://www.1101.com)上看的到。

■GBA 液晶的显示能力如何?

GBA 采用新型反射性 TFT 液晶屏幕。和彩色 GB 相同,GBA 的屏幕也是由液晶泰斗 SHARP 公司承制。此种类型液晶由于会吸收外来光线然后发色,所以较不易耗费电力,是相当杰出的产品。因性能较 GBC 提升不少,所以色泽亮丽解析度高(GBA:240 × 160 像素,同时显示 32000 色/GB:160 × 144,同时显示 64 色),可以表现更为细致的画面。另外由于画面改为宽屏幕,因此便于开发或移植横向卷轴的 ACT 或是 STG,这也是一个优点。

■据传 3D 表现可以达到 SATURN 的水准?

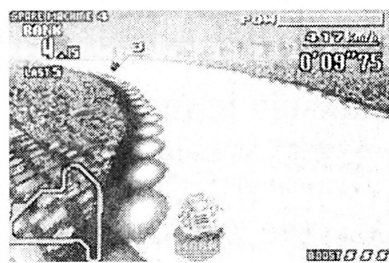
由于是目的就是要做成二维主机,所以不易显示 3D 画面,但是可以靠搭载特殊芯片组加以弥补。就结论看来,GBA 要做到和 SATURN 相同水准是很难的事情。如果像 SFC 版的《星际火狐》那样搭载特殊芯片组的话,的确是可以表现 3D 画面,不过目前仍以活用 2D 的游戏为中心。

■机身的颜色一共准备了几种款式?

发售时只有紫、纯白、半透明乳蓝三种,日后可能还会有所增加。在去年任天堂自己办的"Space World"中,GBA 有着橙色、蓝色等多种机身色彩,现阶段半透樱花粉已经上市。考虑到 GB 曾发售过皮卡丘版以及大荣版等多种颜色种类,相信推出新色款主机的可能一定是极大。

■在"单一卡带多人对战"中可以玩到怎样的对战游戏呢?

只在特定部分才能对战而且有无法存档的限制存在。在 GBA 中只要使用专用通讯线,就可以四人同时使用一款软体进行对战,也就是"单卡多人对战"。然而由于通讯量以及 CPU 负荷过重,因此像赛车游戏就只能在某些特定路线才能进行对战,而且还有无法存档的限制存在(视各游戏而定)。要想在全部的关卡中都可自由对战,就要准备好玩家人数份量的游戏了(如"玛莉 A")。"单卡对战"带有一些"请他人试玩"的风味。事实上——有关此点厂商在游戏卡带外包装上早已标注得很清楚,即,你玩哪些模式时可以"单卡多人",而哪些又是必须"人手一卡"的。



↑N64 上才能进行的 4 人对战,GBA 也实现了!但是单卡模式下就只有一个赛道且无 BGM,好在利用通讯线还可交换 RANKING。话说回来,4 盘卡的话就能进行普通对战了!!

■GB 或 GBC 专用的通讯线可否使用于 GBA?

在 GBA 上以 GB 或 GBC 的卡带进行对战时需要使用 GB 专用的通讯线!这是因为 GB 在进行通讯时其传送资料量和 GBA 不同。也就是说要看软件选择通讯线喽。

你不会相信——●在日本所有的 GBA 购入者中,有 92% 的人选择的是半透明乳蓝色款。仅 5% 选择紫色,另有 2% 选择纯白色。(任天堂广报)
●一天,历史教师讲释迦牟尼、天堂等问题,因我正玩 GB,错听为世嘉索尼任天堂。(郑州河南省体校 张征)

■有没有不能玩的GB或彩色GB的游戏?

任天堂做过了全款游戏的动作测试，不能完美兼容的游戏已经公开。但是由于GBA没有红外线传输埠(连接装置发售与否仍然不明)，因此使用红外线传输埠的游戏会出现障碍。

■在周边机器的部分会有哪些产品呢?



就与主机同时发售的周边机器来说，有最多4人相连的专用通讯线、专用充电电池与充电器组，再来就是GBA专用的AC变压器(￥1500)。对战用的通讯线看来将会是必需品。

■有无发售GBA版SuperGameBoy的预定呢?

就目前的状况而言尚无此预定。如果有能让GBA游戏在N64上玩的转接器，的确会非常方便，但是"目前尚无此预定，如果市场需求呼声高就有可能发售(任天堂宣传部)"。由于有类似的周边机器被当作开发机材使用，所以商品化的可能性也会大增。

■游戏卡带的容量可以到多少M?

理论上要搭载多少M(bit)的ROM都没问题，然而就N64的"塞尔达传说时之笛"等大作容量为256M来看，这是非常够用的容量。此外如果搭载超过256M的ROM，游戏价格将会上涨，这也是个问题。

■游戏卡带比GB做得要小的理由是?

游戏卡带变更尺寸的最大理由，是因为主机变成横长形。变成横长形后如果还是采用GB游戏尺寸的卡带，则在确保电池槽的空间以及拿在手上的平衡感各方面都会变差。为避免这个结果出现，所以变更成这种尺寸。

■与GB相比游戏价格变得较高是为什么?

容量大所以成本也高，开发费用也比GB要多。首先，彩色GB游戏平均容量在8~16M，而GBA的游戏多为64M左右。其次，在开发成本方面比起GB及GBC的游戏要高很多，因此定价不得不提高至与普通光碟游戏接近的水平。

■GBA游戏的定价

任天堂出品的4800日元，协力厂商的4800~5800日元。

■音乐方面与GBC相比有了何种程度的进化?

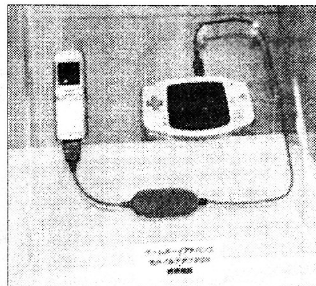
内藏双路PCM音源可以播放非常清晰的声音。和GB不同的，GBA内藏了PCM方式的立体声音源，因此可以直接播放程序中的声音及乐器的演奏。另外还能同时演奏多声道声音、可以表现高等而清晰的声音，这是都GB所比不上的。

■主机上方的两道沟槽是要做什么用途的?

那是为了接驳在外部扩张端子上的周边机器所使用的固定沟槽，今后可能会发售不少利用该沟槽的大型周边机器。

■ADVANCE身为网络主机的实力究竟为何

今后重要性大增的网络化，GBA能否一雪先前卫星传输以及64DD光碟机时代的耻辱呢?其实对于任何主机而言，网络的对应都非常重要。而在GBA方面也可藉由接驳现行贩售的移动电话连结器GB，摇身一变成为利用手机或PHS的网络终端机，但是作为"移动电话连结器GB"本身来讲，并无法像DC或i-mode那样自由地浏览网站(只能阅览专用网站)。任天堂方面对于行动连结器GB，认为只是"让游戏更加有趣的工具"。像是与GBA同步发售的"拿破仑"中，就有计时赛以及排行榜登录；《怪兽培育所》中则是购买道具，目前主要使用方式是将之视为"附加价值"来利用通讯。这项周边机器若想进行伺服器型多人同时游玩的网络游戏，将会有所困难，所以推出享受GBA独特乐趣的网络游戏之开发便显得很重要。总之就任天堂主机来说，GBA是第一款并非"附加"对应网络机能的主机，今后的动向值得注意。



■为什么一些GBA软件开发商少有耳闻?

与桌上型家用机相比，GBA的制作成本低，可在短时间内开发完成。如此一来就可以轻松尝试新的梦想，这点也受到以其他主机为主力的游戏制作者的青睐，今后必将有大量实力派软件商加入到GBA。像下面一些公司，说名字大家可能不熟悉，但要说到他们的作品，恐怕就无人不知无人不晓了!

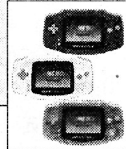
●INTELLIGENT SYSTEMS——GBA版"玛莉赛车"和"火炎纹章"的开发商，打从FC时代起就开发任天堂游戏，当红作品极多。

●GAMELOT——高桥兄弟的公司。在SEGA系主机上有"光明与黑暗"系列，在任天堂主机上则有"玛莉网球64"和"玛莉高尔夫64等"。中国玩家应当最熟悉他们才对。

●MOBILE21——由任天堂和KONAMI合资设立的游戏开发公司，主要制作对应GB/GBA"移动电话连接器"的游戏。

●BROWNIE BROWN——制作GBA"魔法假期"的公司，它是由原"圣剑传说"(SQUARE)的制作群担任核心成员组成，而由任天堂全额出资成立的，可不那么简单呢!

●ARTOON——与BROWNIE BROWN极类似，这是由以MD版"音速小子"和"音速小子弹珠台"等作品的制作群为中心而设立的公司。成员还有大岛直人这个与中裕司平起平坐的"索尼克之父"呢!(笑)。他们在GBA上推出的第一款游戏是"皮诺比大冒险"，该作是以蜜蜂样的机器人为主角的ACT，讲述他为救出创造自己的老爷爷，挺身对抗昆虫军团的故事，虽然极好玩，但由于已经发现重大程序BUG，十分影响使用，请大家慎重购买。



GBA小知识

1、关于深紫色——在欧美进行的最喜欢的NGC主机颜色中，此颜色拔得头筹，故GBA印象色确定为现行色彩，但也考虑过其他颜色的机种。

2、关于C语言——GBA使用比ASSEMBLER更简单的C语言进行开发，能够轻易编出程序。

3、安全测试——为确保耐久性并减低失手将GBA掉落时损坏的危险性，GBA被从1米5的高度摔下过100次。

4、音源——采用与SFC同级的2路PCM。

今西部长谈 GBA 与任天堂的未来

我们请执掌所有任天堂宣传活动的今西先生，以 GBA 发售后的展望为中心，谈到了包含 GC 在内，任天堂未来可预见的的远景。



任天堂董事、宣传部长

“为了追求游戏的真正乐趣，我们才在这个时期发售 GBA”

——GBA 可说是在千呼万唤之下终于上市了。以您宣传部长的立场来说，是否也是抱着“好不容易”的心情呢?

今西先生(以下省略敬称):不不不，没有这回事。真要说起来，反倒是有人问到，彩色 GB 的销售势如此大好(天语:现月产 200 万台)，应该没有发售 GBA 的必要吧。但是个人认为，我们公司在发售商品上有其“时机”的存在。社长山内先生也曾提过，现在的游戏业界已经走到了“秀场的中心”这个位置，近来的游戏有着太过倚赖画面及音乐等部分的倾向，玩家们对此似乎已经感到了些许的厌烦。从这方面来看，要发售以游戏本质取胜的 GBA，现在正是最佳时机。

——首批出货 60 万台之后，今后的生产进度如何?

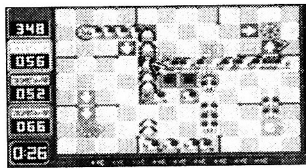
今西:4~5 月将采取 150 万台的生产体制，到 6 月我想应该可以达到月产 200 万台的速度。而我们将每周出货，因此一直买不到商品的情形应该不会出现。

——谈到 6 月，又刚好碰上 GBA 在美发售，那么月产 200 万台之中，应该也有部分会转往国外吧。

今西:大概其中一半会转往欧美线吧。

——与主机同时推出的游戏有 24 款，有人认为这好像多了些，您对这个数字有什么样的看法?

今西:也许是多了些呢(笑)。但是，考虑到现今游戏业界的吃紧状况，各个契约厂商也想要趁主机刚上市销售游戏。不过，如果把这当作祭典活动一样来盛大地炒作一番，也许会让人觉得比较轻松些。



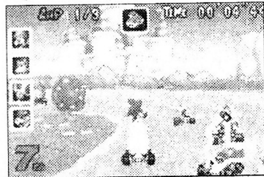
→『火箭老鼠队』随主机上市，音速组小试牛刀，销量不俗。

GBA 第一年全球出货量 2400 万台预想时间表

●2000 年 3~6 月，成功的发售冲刺——“玛莉 A”和“FOA”带动了主机销售。6月 11 日，GBA 美国上市。如无意外，高桥兄弟“黄金太阳”将会在此间上市，可能会成为话题。

●7~10 月，因 NGC 与口袋妖怪而更加普及——山内大爷一不留神，曾透露“要在夏天发售 POKEMON”的消息，舆论哗然。9 月 NGC 发售，这前后“音速 A”、“玛莉赛车 A”及重要加盟厂商的移植作品都会登场，GBA 的普及呈现飞速状态。

●11 月~2001 年 3 月，强作游戏陆续推出——正式与 NGC 连动的游戏发售。画面发挥 GBA 威力的“魔法假期”和名作“火炎纹章”等 RPG(SRPG)有备而来，塞尔达在明年 1 月初登场。GBA 全球尽产尽销，给了其他掌机厂商以毁灭性的打击。“掌机 = 游戏性”铁则将在 GBA 上被演绎得淋漓尽致。



↑玛莉赛车在 SFC 上硬件加速，而 GBA 版却将稳超 SFC。

“GBA 与 NGC 对游戏业界来说都是非常重要的主机”

——发售时的冲刺是很重要，但是持续发售好玩的游戏也是一件重要的事。类似“塞尔达传说”的这种杀手级软何时会推出呢?

今西:最近有人提出一种观点——“系列作就是杀手级游戏”，对此我个人认为，品牌取向应该不是一件好的事情。对玩家来说，如果只对于系列作产生安心感，这将会是一种困扰。不过话说回来，“口袋妖怪”、“玛莉”、“萨尔达”等作品当然会在发行表上面。只是，除了系列作以外，我们也会准备活用了 GBA 特性、预料将会一炮而红的作品。(天语:任天堂一款硬派秀作现已引起较大关注，是一款活用 GBA 优异硬件能力的“打碟”音乐游戏，画面完全是任天堂风格的酷，而且要用到所有 GBA 的键。据悉，游戏中的五十首曲子都是任氏经典游戏的 BGM 的再配器版。)

——说到“口袋妖怪”，记得山内社长在接受报纸专访时曾说，GBA 版“口袋妖怪”将在夏季发售……?

今西:嗯~~(笑)，夏季发售这件事情是山内先生的愿望吧。他希望“口袋妖怪”能够快点出现在 GBA 上面，而并非是对于上市时期作出发表。

——该篇专访中，还写到了山内社长对于 GAME CUBE(以下称 NGC)的发售方面，说到“将会在年底”呢。

今西:不，那是该名记者误会了。关于 NGC 方面，一切按照原定计划，预计 9 月上市的计划表正在进行中。不过嘛，如果要说那就是 100% 的发售日期，也不能就此一口咬定，因为这要视游戏的


←『游戏本质』、『真正乐趣』等等词汇，在任天堂公司内部几乎无人不晓。

 ●欣赏次世代 CG 动画是我现今最大爱好。保镖，FF8 动作版。(北京物资学院 周健)/天语:甚好。观看精美的 CG，远比玩高难度专业游戏 HAPPY。

开发状况而定。不过，现在我们正顺利地进行开发，对于5月份在E3展上的展示作品也在全力准备之中。

——NGC和GBA如何连结，这是一个重要的关键。具体来说贵公司是如何去看待的？

今西：首先，就是把GBA当作NGC的控制手把。不仅是当作手把，还可以充当屏幕，可以进行多样的运用。其次就是游戏媒体的共通化，由于GBA使用ROM卡匣，在成本面上受到了很大的限制。而其对应方案，就是与NGC进行游戏媒体共通化，这会是一个重点。

——现在可以使用LAWSON便利商店的NINTENDO POWER来改灌其他的GB游戏。所谓的游戏媒体共通化，是不是就像以GC取代ロッピー来拷贝GBA游戏呢？

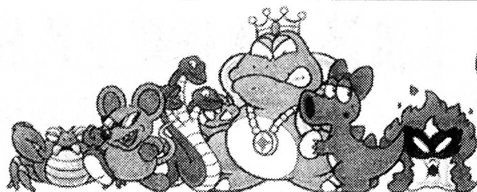
今西：是的，简单说来，就是以GC作为资料拷贝机。

——在今年，任天堂发售两款主机，而微软也将加入这个主机市场。

今西：游戏业界是由我们制造出契机，而和玩家们一同将其扩展开来的。任天堂的基本路线从以前到现在，一直都是不变的，不管其他业者如何，我们会秉持这个主张让业界活性化的。也因此，个人认为GBA与GC是很重要的部分。总之，今年是决胜之年，个人也以为就我们任天堂而言会是个极具机会的一年。



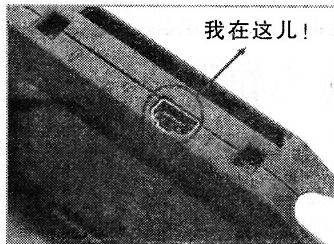
↑真正人性化的厂商却原来是任天堂。



GAME BOY ADVANCE 魅力无限

下面，我们要对GBA的魅力进行一番探讨。内容包括硬件扩张性、软件的与众不同之处，以及对世嘉音速组、NAMCO等的采访。

外部扩张连接插槽所隐藏的GBA之可能性



GBA上部装有外部扩张连接插槽，主要是充当用来对战或资料交换使用的通讯线的端子，但是也可以连接各种不同的机器。就像GB，同样的端子可以连接袖珍印表机或是照相机镜头等周边机器来使用。GBA就利用这个小小的接口来追求比GB更强烈的“新乐趣”。

与GBA主机同时推出的专用通讯线，与这个端子连接后，能够以115Kbps的速度进行资料的相互传输。但是据开发GBA主机的任天堂开发技术部部长冈田先生说，这个插槽本身的规格，是以能够接受最高2Mbps（=2048kbps）的资料传输量来开发的。这样一来，它到底能够提供给我们什么样的“乐趣”呢？对此，我们以如下三个方面来分别考查一下。

一、以NGC专用8公分光碟供给游戏

在今西先生专访当中，明确地提到以NGC专用光碟供给GB游戏的构想。

由于卡带读取速度快，任天堂从前便对于卡带情有独钟。然而卡带生产需要较长时间，和CD等光碟媒体相较之下成本较高，N64也因此陷入苦战，这是个众所周知的事实。GBA专用卡带容量最大虽可到256Mbit，但是如果容量增加，价格也水涨船高。而如果由NGC用光碟供给游戏，就可以抑制其价格。就像在LAWSON便利商店的“Nintendo Power(NP)”服务一样，只要从NGC上下载程式到GBA用的配备了闪存记忆体卡带内，便能以NGC光碟进行GBA游戏的供给。下载时间虽然令人担心，不过如上所述，GBA的最大传输量为2Mbps，若以该速度来进行下载，理论上64kbit的游戏也只要32秒就可OK（实际上写入闪存内还需要几分钟的时间）。

另外NGC光碟容量大，还可收录多款游戏在同一张光碟内。拥有向下互换性的GBA可以玩GB游戏，因此以往在NP服务上推出的GB或

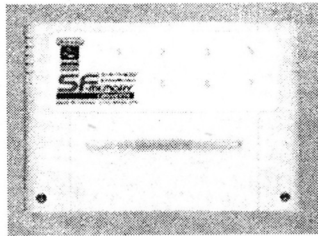


原大尺寸的NGC专用8公分光碟

●VF3真的与其他同类作品不同，但用手柄很难玩。总是在电软上看到“请关注下期某某内容”的诚（承）诺，但通常是下期之（只）字不提。（湖南洪江 聂杰）

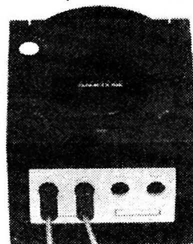
是彩色GB游戏，也可考虑整合起来一起贩售。所以虽然NGC主机和下载用卡带等初期投资花费不低，但是这一构想如果真能实现，却仍不失为让卡带的不利之处几乎得到解决的"科学密招儿"。

→这是Nintendo Power所使用的，搭载了闪存用于游戏下载的SFC卡带。既有如此经验，希望早日应用于GBA吧！



从NGC光碟下载游戏到GBA的流程

①购买内含GBA游戏的NGC光碟
②将GBA与NGC连结
③下载游戏至GBA专用闪存卡带
④用GBA单机玩游戏



移植NGC可能性极高 VR射手3由AV出品

的超强力家用主机达到NAOMI2性能60%

↑NGC是工作站，GBA就是键盘，再来一台SANYO大彩电（备有D3以及D4端子），哼哼，你真的可以笑傲了。上为全紫NGC+GBA套装，英雄不老！

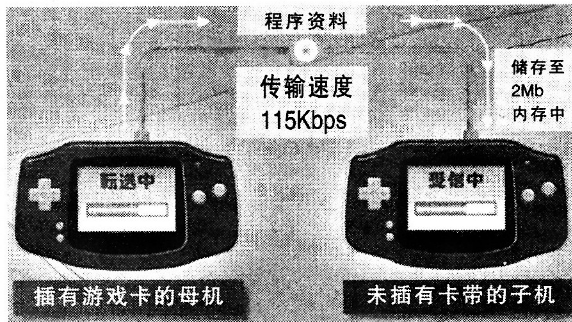
优点	缺点
●游戏价格会便宜很多	●必须同时贩卖ROM卡带和NGC光碟两种媒体类型的游戏
●游戏更新周期大大加快	●必须购买NGC主机、连接线、以及下载专用卡带
●一张光碟可放入多款游戏	●下载过程需要花费一定的时间
●直接盘活NP技术	
●游戏资料可保存在NGC的SD卡内	

二、由外部记忆体所达成的单卡多人对战

所谓单一卡带多人对战，指的是利用通讯线将程式资料下载至主机的2Mbit外部记忆体中，使得一个卡带最多可让四个人同时进行游戏的系统。这是依赖GBA所搭载、而且在携带主机界中算是很大容量的2Mbit外部记忆体，才可能做得到的结果。但据说在开发当初并没有这种构想，而GBA的记忆体容量也只有现在的一半，是因为软件商要求"希望加大记忆体容量"，所以才增设了2Mbit的外部记忆体（合计3Mbit），因此就产生出单一卡带多人对战的游戏方式。

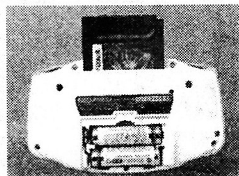
各主机记忆体搭载量比较

主机	容量
GBC	0.25 Mbit
WSC	0.50 Mbit
SFC	1.75 Mbit
GBA	3.00 Mbit



GBA小知识

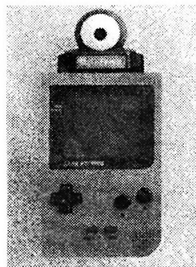
GBA有两个CPU，分别服务于GB卡和GBA卡。但这两个CPU不能同时使用，倒不是说8+32=40，两个一起开就比一个强，单从耗电来说也不允许嘛！GBA在分辨GB/GBA游戏时，是靠着卡带上的突起部分，是否压到了GBA主机内的突起插销来加以认识。



↑现在天语宣布，用GBA兼容组装GB卡不存在任何问题。

三、使用扩张机器固定沟槽的周边机器会是？

在主机上部有两个沟槽，这是在连接外部扩张插槽的周边机器时，为了能够固定该机器而设计的。乍看之下似乎没什么大不了的，但这个沟槽却是GBA的重点。因为这样的设计，实现了"不必用到卡带插槽也可装上周边机器并将其固定"的想法，如此一来就可以将卡带和周边机器共同运用，像是袖珍数码相机等等的周边机器，就能十分轻松地结合卡带一起使用（左图的相机，就用到了卡带插槽）。



而目前也只有GBA，方能提示出崭新利用方向之可能性，带给玩家更宽广的乐趣空间。

GBA似乎可以轻松推出相机之类的设备，因为数码相机现在很便宜，照出的相片直接用GBA显示就行了。而通过周边机器将GBA变成一部移动电话也不是不可能，尤其用GBA下载音乐资料时想必十分有趣。

和移动电话融为一体的GBA到底会如何？

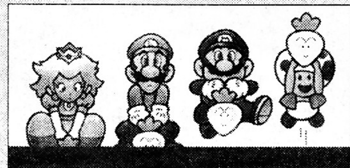
虽然这与我们的关系并不大，但这里还是想提几句。与手机一体型的GBA曾在山内社长的讲话提起过，这是让通迅与GBA融合速度再加快的设想。下一代手机能够以现行10倍以上的速度来传递资料，浏览网页之便利远远强于目前已经脑死亡的WAP。明年日本就要实现手机高速上网。

目前的GBC（黑白不可）和GBA可以和手机或PHS相连结（手机连线与PHS连线不完全一样）并登陆网络。这就是MOBILE SYSTEM GB。不过，虽然它可以进行电子邮件的收发以及网页浏览（仅限专用网站），但这个系统的最重大功能在于进行游戏资料的存取和交换。

游戏生涯感想●为了证明正版的优秀和自己的光荣外加随大势，买少量盗版是必要的。（哈南岗区哈铁一中 张昊）

GBA超高速印象回顾

拿在手上的感觉，十分的柔和（柔软?）（这是指使用的材质较去年“初心会”有了变更）。此外，看过杂志刊载的GBA主机照片，或许有人觉得大了些，实际大小却是连手掌较小的人都可以毫无障碍的握在手中。L钮和R钮的形状在NINTENDO SPACE WORLD后又改成比较好按的设计，这也是个重点。其他按钮的位置不会有奇怪的感觉，任天堂在这方面还是很了不起的，而开始钮的高度也做了1mm左右的微调。关于声音的部分，虽然采用了可以使用真实音声的PCM音源，似乎还比不上SFC的水准；接上耳机来听之后，情形不一样了。音质上应该可以做得很好，不过这需要更大的卡带容量，要看游戏的不同了。话虽如此，比起彩色GB来，声音可以清楚的传入耳中，就携带型主机来说是满分的。液晶画面的显示变细致了，不过在亮度等基础的部分和彩色GB几乎同等级，虽然GBA采用了较高级的液晶显示幕……。不过附带一提，横长型画面在进行游戏时意外的宽广，这点可是令人吓了一跳。

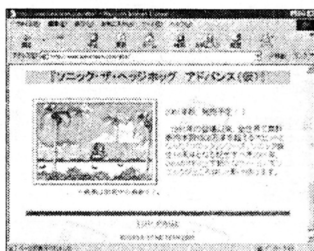


←专业动作游戏

GBA开发者专访三响炮!!

Sonic Team

“今后也将继续推出有魅力的游戏”



→世嘉官方网页上多了GBA游戏的内容。

●GBA版和DC版不同的地方是?

“4人对战模式中，准备了利用看不见对方画面的特性产生的新型随机事件。此外，解谜模式中可以玩到由全球DC玩家制作的17,000种题目中，所精选出来的2,500个问题。”

●开发GBA版时的困难之处?

“追加新的随机事件之后，游戏平衡度要从0开始调整这一点吧。还有解谜模式所使用的由全球DC玩家所制作的17,000种谜题要全数加以审查，真的很辛苦。”

●对GBA这款携带型主机的印象?

“性能很高自不在话下，而2D画面的特化、用一款游戏就能4人同时对战这几点，能够自然地扩展游戏圈，是很具魅力的主机。”

●今后Sonic Team在GBA上的动向是?

“预计夏天发售《魔法气泡》(暂称)，秋季让“音速小子ADVANCE”上市，现正朝这个目标全力开发中。”

KONAMI

“我们准备的并非是不连网络就不好玩的东西，而是连上网络之后会更加有趣的游戏。”

●与主机同步发售的游戏就有8款，真是了不呢。

北上一三先生（以下略称北上）：其实是预想GBA去年年底就会上市，所以就决定进行游戏的开发，才会这么多啦(笑)。

●这么说来，4月以后的GBA游戏也会相当多罗?

北上：一个月推出10款游戏太强人所难了，不过会和去年彩色GB那时一样，预定经常性的推出游戏。

●你认为GBA主机会普及到什么程度呢?

北上：对应网络之后，除了以往的低年龄层玩家以外，会再加入较高年龄层的玩家，因此应该会有相当多的出货数量。

●与任天堂共同投资的Mobile21主要是开发以网络为主的游戏，那么今后对应网络的游戏会更多吗?

北上：因为有网络接续费用等等的问题，现在无论是系统面或是内容部分，都还处于尝试错误的阶段，不过今后对应网络的游戏将会越来越多，这是不可抗拒的趋势。但是基本上我们所考量的，并非是不连网络就不好玩的游戏，而是游戏本身就相当有趣，在连上网络之后，又更能引发该款游戏乐趣的系统。

NAMCO

“预定今年内推出最具NAMCO风格的游戏，此外还有企划中的游戏，敬请期待。”

●突来的发表，而且还是与主机同步上市，真是令人惊讶。是何时进行研发的呢?

原口洋一先生(以下略称原口)：《爆钻小英雄2》的话，是在去年10月开始的。

●如此短期内就完成游戏研发，是不是因为容易开发的结果呢?

原口：是因为硬体性能够高吧。不过因为性能提高，不用心去做就会被认为偷工减料，结果是很累人的……。

●有人认为《爆钻小英雄》的购买年龄层较高，GBA方面的年龄层大概设定在哪个阶段呢?

原口：我想现在的GB玩家会直接转移过去，所以还是以低年龄层为中心。但是因为向PS玩家招手的游戏也不少，应可获得较高年龄层的玩家，就NAMCO来说，我们就会以该年龄层玩家为目标。

●今年预定推出几款GBA游戏呢?

原口：现在正在企划4到5款左右，而今年内会在6月推出ACT“克罗诺亚”，大约8月会推出SPG，再加上另外一款，总计有4款游戏。之后也将推出RPG、SLG以及NAMCO固有的游戏类型，应该不会让大家失望，敬请期待。



↑NAMCO董事执行委员，家用机事业部 原口洋一部长

SQUARE

本来标题应为“四连发”，但史克威尔这炮至今未响。今年1月22日，在史氏面向证券营业员的战略说明会上，当场有营业员质问太4、太5、太6的掌机版计划，遗憾的是被铃木尚社长巧妙回避了。

任天堂宣传部对此声明如下，“尚无意和该公司就加入GBA方面签订契约”……

东京游戏展2001年春季之无双影像

3月底、4月初的东京，半年一度的TOKYO GAME SHOW又开幕了，从1996年开始一直到今年，已经进人了第六个年头。虽然近年参观东京游戏展的人数有减少的趋势，不过对于没有这类大型游戏展的其他亚洲国家来说，这依然是一个指标性的大型盛会。再加上今年Xbox的参展以及任天堂的加人，看似没落的东京游戏展底下却是一股风起云涌之势！这次我们就从会场的众多焦点人手，当然有许多令大家心动的MM了，还有久违了的人物扮演…… ——（协力／尖端、S·P）

TOKYO GAME SHOW

琳琅满目·精彩纷呈·绚烂画面·靓丽妹妹


→在东京游戏展期间，日本正是樱花盛开的季节。


↓虽然参展人数减少，但会场中的COSPLAY人数却没有减少的迹象。

↓东京游戏展会上，千叶幕张MESSE前面，只要到TGS会场就一定会看到这个。



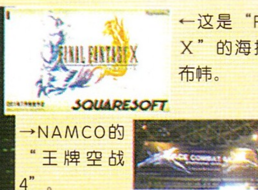


↑这次的海滨幕张会场车站不见了DC的标志，而改以Xbox的标志充斥其中。


↑30日时，当地雪花纷飞。


↑比尔·盖茨主题演讲时的全景。


←比尔展示他主机的“日式”手柄。



←这是“FF X”的海报布帏。

→NAMCO的“王牌空战4”。



↑有ATLUS的东西卖哦！

↓绿色及黑色就是这个舞台的特色。




→「决战II」的舞台外观以红色为主。


←在会场也展示了Xbox的一系列物品。


←猛男靓女&XBOX。

↓TEMCO的舞台前，人数依然没增加。




↑来看展览的都是大包小包的。


↑PSone的电话连接套件。


↑NAMCO的外观，这次也是人数稀少。


↑微软的会场里挤满了人。



↑KONAMI的另外一边有这样的问卷调查处。


↑这是会场结束后，NAMCO的展台拆物品时的场景。

↑这是SQUARE的展台，正在拆卸中。



↑CAPCOM的会场之一。


←在FAMI通的会场，有卖许多可爱的东东！

↑这里是光荣的展台，以红色系为主。


↑KONAMI的贩卖区外景，以樱花及大型人偶来吸引顾客。


↓角商店其实就是角川啦！


↑讲谈社的外景。


↑COMPILE的“噗哟噗哟”贩卖区。


←微软舞台上的钢管秀。

↑微软外侧的舞台也一样有活动。


↑当时首度公开的一款游戏，“ZANACS”。


↑HUDSON的展示舞台。


↑小孩子在一起进行绘画。


↑许多家长带着孩子们在剪纸。


↑全部都是“随身玩伴”中的猫咪。

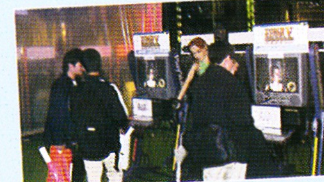

↓“GT3”的试玩让许多人都忍不住想去坐一坐。


↓这是什么游戏的画面呢？当然是「FFX」了。


↑CAPCOM的舞台上正在进行格斗大赛。


↑BANDAI这次会场的东西还是高达。


↑展示小姐拿着Xbox的外壳介绍给大家。


↑“盗墓者”也在这里登场。


→大家聚精会神地在玩「合金装备2」。




←光荣的舞台上正在进行「吉他男孩」的比赛。


各美女使用各种方法来展示自己的身材，以吸引众人的目光。


↑展示女郎大赛的参赛人员。

←微软的展示活动中出现这样的画面。


→嗨！大家好，我是ARUZE的展示小姐。

←HUDSON开始以手机为主打之一。

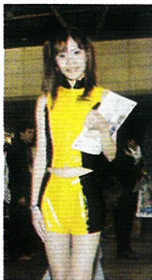

↑微软可爱的展示女郎。


→HUDSON可爱的展示女郎，重点在于她的头巾变化及无袖连衣裙。


→这就是光荣的展示小姐。

SOFTBANK





↑从上到下一身亮，黄黑色的亮丽的外套，是充满幻想的装扮。

TECMO



←黑色高到膝盖的马靴，让白色露肩的洋装显得有点神秘。TEMCO的女郎比较轻松，可以常看到她们在试玩区试玩。

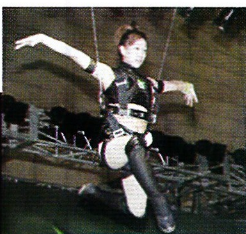
TOMY



→虽然服饰没有特别引人注目的地方，但是高领的颈口提升了整体高贵的感觉。

微软






↑微软这次果然大手笔，请来MM助阵，真是财大气粗啊！

SQUARE





←穿着时髦亮丽的紧身衣，是可爱性感的小野猫。

闪亮耀眼！？2001春季东京游戏展出展女郎大赏！

每年东京游戏展的惯例，也是所有观众的注目焦点之一，那就是展示女郎的选美大会。但是，这个选美大会并不是选出其中最漂亮的展示女郎，而是让参观者们投票选出最喜欢的展示女郎服装。CAPCOM、NAMCO、KONAMI等都是此次活动的常胜军，究竟哪一个公司获胜？而大家最喜欢的服装设计到底是什么样子呢？

新世纪第一组优胜女郎诞生！

优胜厂商——CAPCOM



←一组优胜及二组准优胜的展示女郎。





→21世纪第一回TGS展示女郎优胜组。

准优胜厂商——BANDAI

今年的BANDAI，除了大部分的参展产品以WSC为主之外，连展示女郎都是以WSC为蓝图进行设计。而且腰带还是用WSC作的哦！而穿着另一版本制服的展示女郎则是特别为会场上首次发表的新作“星之心（暂）”特别设计的。由于“星之心（暂）”的世界是充满幻想气氛，因此为这款软件宣传的展示女郎服装，被设计成像魔物一般的“猫女”（？），更奇怪的是尾巴是一条蛇？



→注意看！两位美女的中间有一条蛇？！



惊异！进入新世纪的第一组东京游戏展展示女郎大赏冠军终于出现！冠军厂商就是CAPCOM。特异的剪裁和别有风格的配色方式，让CAPCOM的展示女郎们登上了冠军宝座。

CAPCOM的展示女郎服装分为两种，设计相同，不同处在于颜色。分别是淡蓝色及浅红色。剪裁布料所使用的数量也是参观者盯着她们不放的关键之一。



第二家准优胜——Microsoft

真不愧是Xbox，未来性能最强主机的展示女郎，分别采用了纯黑及黑白相间的简单设计，但是却有着非常浓厚的未来风格。虽然微软的展示女郎这次没有得到优胜，不过她们有两大特色，第一是人数众多，第二则是非常地可爱，每个女孩的可爱度可都是全会场公认的哦！



→洋溢着未来的感觉。

↑Microsoft的展示女郎可是公认的可爱哦！

Cosplay的吸引力真是太大了！只有2度的气温，却还忠于原作不追加任何衣物，脱帽致敬！





玩过“FFIX”的人
一定都这是谁吧！



美丽服务生

哪一家咖啡厅有穿这种制服的服务生呢？





成熟的外表及修长的身材非常适合。但是唯一美中不足的是腿似乎不够长。如果腿再长一点就更完美了。





←嗯，不必说，看了就知道的装扮角色。不过个人感觉八神庵却是最上镜头的一个！



特别的服装造型，可爱的小魔法师。

无双报导延迟号

姐妹公主

本作主角与12名妹妹一起生活，虽然表面看起来“艳”福不浅，但要整日周旋在这群女孩子中间，还是一件颇为令你头痛不已的事情啊！你要怎样渡过呢？

（注：下方人物介绍中的“CV”即指配音）



←这样温柔可人的妹妹到哪里找啊！



↑女主角们全都是妹妹！可以享受另一种不同的乐趣。

PS

厂商：MEDIAWORKS
类型：AVG+恋爱
媒体：CD-ROM
发售日：2001年3月8日

Sister Princess

If you suddenly become to have twelve sisters, what do you think? More over, they are so pretty, sweet, charming...and loving you so much!

可怜 Karen

CV:桑谷夏子

总之就是最喜欢哥哥！希望哥哥能一直待在自己身边。

哥哥（お兄ちゃん）



勇敢又爱撒娇的孩子

花穗 Kaho

CV:望月久代

为了替哥哥打气而成为啦啦队员。非常喜欢种花。

哥哥～（お兄ちゃま）



有点呆却讨人喜欢

卫 Mamoru

CV:小林由美子

想和哥哥一起锻炼身体，是位腼腆的女孩子。

哥～（あにぃ）



非常喜欢运动的女孩子

白雪 Shirayuki

CV:横手久美子

给哥哥做饭就是她的兴趣。她的菜谱都是她自己设计的。

哥哥大人（にいさま）



非常喜欢做菜的女孩子

铃凛 Rinrin

CV:神崎ちろ

因为兴趣是制作机械，所以非常依赖哥哥（要花很多钱的啊）。

大哥（アニキ）



以机械作为兴趣的电脑少女

千影 Chikage

CV:川澄绫子

虽然无法从表情得知她在想什么，不过好像喜欢哥哥的样子！？

兄长（兄くん）



冷静且神秘的女孩子

记取楼前绿水 应念我 终日凝眸

与一心爱慕哥哥的妹妹们共渡一个月

玩家是12位女孩子的哥哥。在游戏开始时，从12位妹妹之中选择一位特别中意的，并且开始和所选择的妹妹建立更进一步的亲密关系。当然，和其他的妹妹们进行交流也是可以的。而且随着行动的过程会有令人惊异的事件等着你。





←和所选择的妹妹会有特别多的事件发生。 ↑所有事件都配有全程语音。

一天的流程

游戏进行期间是从情人节开始的一个月。玩家在上学、放学、晚上三个场景，会依照所选择的行动而发生各式各样的事件。在休假的日子，和中意的妹妹出门逛逛街也是可以的。

上学

→和喜欢的妹妹一起上学。当然她也会主动找你的……



放学

→从地图画面选择要去的地方。移动场所若是有妹妹在的话就会发生事件。



夜晚

→阅读妹妹们寄过来的Mail或是信件。也有妹妹突然来访的情况哦！？



POINT 1

女孩子有着各自的好感度和血缘度，这两项参数会因对话时所选择的项目不同而产生变化。血缘度则表示着和妹妹间血缘关系的程度，若是血缘度低落的话，甚至会发生妹妹和你并没有血缘关系的事情！



↓从表情和肢体语言来推测关系的深度吧。

↑参数的变化因为不会显示在画面上，所以选择的时候要慎重。

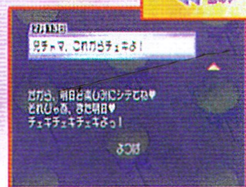


POINT 2

一整天都见不到面的妹妹就用Mail来交流沟通吧！

妹妹里面也是会有着因为各式各样的事情而无法见面的。不过，就算是见不到面的妹妹们也可以用Mail来询问近况，所以不用担心，有的时候妹妹也会寄来想和哥哥约会的讯息……





↑见不到面的妹妹，就积极的用Mail来联络。

←Mail可以寄给所有的女孩子。



咲耶 Sakuya CV:堀江由衣

想让哥哥以一名女性来看待她的心意非常的强烈！

哥～哥（お兄様）

我对打扮非常地有自信！



雏子 Hinako CV:千叶千惠

在妹妹里年龄是最小的。因为是小孩，所以表达感情的方法非常直接。

葛格（おにいたま）

很容易寂寞的鬼精灵



鞠绘 Marie CV:柚木凉香

因为身体不好，所以和哥哥不常见面。要经常的用Mail和她联络。

哥哥…（兄上様）

文静且非常拘谨的女孩



春歌 Haruka CV:かかずゆみ

想成为很棒的女性，并在哥哥身旁是她的梦想。不过也有性格失控的一面。

兄长大人（兄君さま）

穿着和服的传统日本女性



四叶 Yotsuba CV:半场友惠

从遥远的英国，为了探询哥哥的秘密而来的女孩子。

大哥哥（兄チャマ）

相当奇想天外的自称名侦探



亚里亚 Aria CV:水树奈奈

从法国回来，一遇到困难就会马上哭泣，非常喜欢对她很好的哥哥。

哥（兄や）

爱慌张又胆怯的爱哭鬼

凝眸处　如今更数　几段新愁

正牌FF系列的迫力感觉

熟悉的召唤兽巴哈姆特至今仍活跃在FF的舞台上，这勇猛的龙王究竟能否跨越时空的限界，再度冲击你的视觉神经呢？

GO!!

天娜，召唤幻兽！

但愿残留在记忆中的只有美好……

令人鼓舞的画面！

爆裂的感觉……

最强的描绘，现在都恐怕难以超越……

无双幻影DE

究极回忆 ~FF篇~

最强震撼 无比怀念

知道这是哪个机种上的画面吗？告诉你吧，什么机种也不是……？？！！

GO!!

SQUARE所制作的绚丽CG

这些精美绝伦的64位效果表示画面，是在95年下半年美国举行的规模最大的CG展示会上，由史克威尔所发布的将在NINTENDO ULTRA 64位机（N64的前身）上重新制作的「FFVI」的开发画面。

绝对超感动！

GO!!

SPIKERS' BATTLE

系列最新作变身为对战格斗动作游戏！




←不但继承的世界观，连游戏系统也面目一新。此次很难找到自己的伙伴啊！

用4台主机进行网络对战，即使到了今天仍受到千万玩家们热烈支持的"SPIKE OUT"。它的系列最新作品，改头换面成为对战格斗动作型，已于今年春天登场。这次"SPIKE"小队的成员全都要变成你的敌人，在你熟悉的舞台展开最激烈的格斗！




↑系列中令人熟悉的技巧，当然也还存在。
←只要打倒敌人就会出现急救箱，可以恢复体力的哦！

与SPIKE队伍对抗的新队伍参战了！

在本游戏中，对抗以往的"SPIKE"小队4人的新队伍来参战。这一回要将新角色中的一人"光"正式地向大家公开。体态有点儿纤弱的她，究竟会呈现怎样的战斗方式给我们看呢？其他每一个角色也都非常地令人期待。另外，新角色们的服装好像是以蓝色为基调的样子。

剩下的3人会是？




厂商：SEGA
类型：格斗ACT过关
媒体：NAOMI基板
发售日：2001年春天
其他：对应连线对战

在宽阔的竞技场地里 4人同时的格斗混战游戏

不仅被眼前的敌人所牵制，还得要随时注意360度每个方向情况来战斗，这就是格斗混战有趣的地方。把3人都当作敌人、或和某个人互相协助、不然做渔翁得利的事等等，什么情况都有的战斗，你就等着接招吧！



↑场地的种类有形形色色，不论哪一个都是非常地宽广，你可以来来回回尽情纵横，就这样把敌人给击退吧！


↑在本游戏中，1对1的过程是很重要的，赌上最后这口气一决胜负吧！

操作系统继承了"SPIKE OUT"

1个摇杆加4个按键（位移、连击、集气、跳跃），操作系统承袭了前作。依照所累积的集气量不同做出不同的攻击之外，也可以使用掉在地上的武器，还有特殊攻击等等，这些作战方式还是跟前一代相同。还有连续技似乎也原原本本地沿袭了下来……



←如果使用铁锤的话，可以令对手在一段时间内动弹不得。



↑在前作中作为连续技连结目非常重要的集气2。这次将会……



↓威力超强的飞跃攻击——集气4。你可千万别被卷进来！



↑技巧发动时所向无敌！你熟悉的特殊投掷技也还存在着。

"电软"众编辑一致推荐的游戏之一。

大墙画廊

彩版vol.52

不知不觉又过了半年，看来隐身计划已逐渐走向成功，在“电软”的各本杂志中S·P的势力范围仅限彩页之中，想起从前“电软”创刊初期的“万里江山”，真是怀念，不过长江后浪推前浪，我也到了该金盆洗手、退隐江湖的年纪了，呵呵～等我真正练就忍术的一天就是我遁走之日……

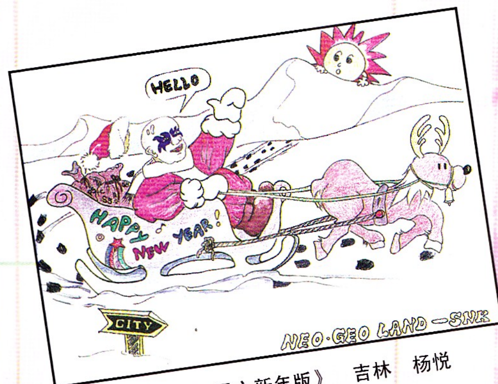
——廊主SHADOW & PHOENIX



《IORI》北京　陶喆

S:我的长发何时能如此飘逸？

P:这样的八神可以去给某个洗发水做个代言人什么的……　（廊P:★★★★）



《侍魂·地震之新年版》　吉林　杨悦

S:既然要扮圣诞老人起码也要戴上假胡子吧！

P:你绘画的日期是97年底，那时地震的礼物也只有PS、SS、FC、GB了？　（★★☆）



《恶魔战士一丽丽丝》　北京　Sea Horse（女）

S:看见她，不由更加期待“蝙蝠侠”的新作了。

P:她和她的姐姐莫莉卡都算是beauty吧！　（廊P:★★★☆）



《八神的女朋友》　南宁　谭金冲

S:八神，你有这样的女友也该满足了吧（嫉妒beam发射）！

P:简直是女八神，什么什么都几乎一样。　（廊P:★★★）



《巴西杂技团惊险表演》　北京　金汤

S:难道你的笔名是“固若”的后面……

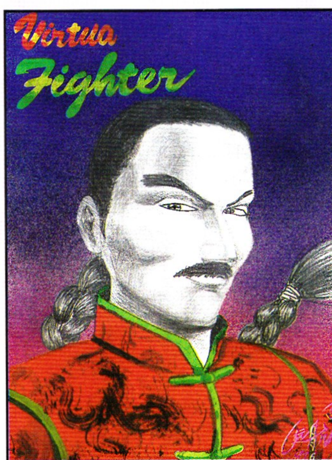
P:佩服拉尔夫的脖子和鼻涕。　（★★☆）



《VIVI》　上海　孙敏

S:在FF9中他可是大出风头了啊！

P:这样的手势是在讨价还价还是耍酷呢？　（廊P:★★★）



《VR战士之陈洛》　陕西勉县　赵远航

S:黑白版脑袋瓜子上的表情还蛮诡异的嘛！

P:红配绿（赛XX）的乍眼唐装穿在他身上还不算别扭　（廊P:★★★）



《无题》　北京　ST

S:这可是时值二八年华的ZERO版莱因总帅的作品哦

P:很眼熟的画稿，可就是忘了，很像“罗德岛”　（廊P:★★★）

21世纪玩家的必修学分

网络生活 IN PS2

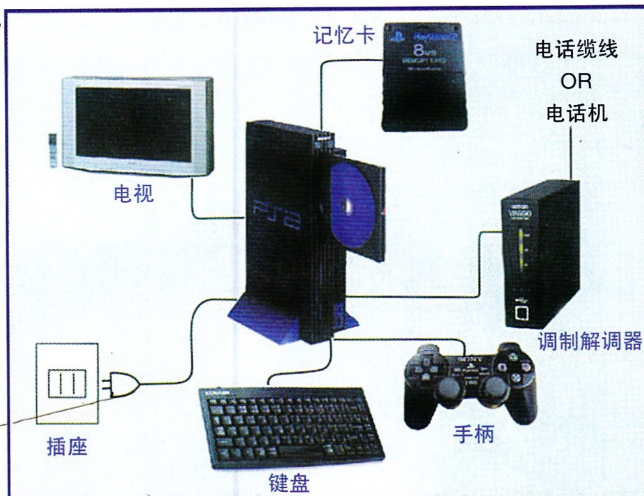
眼看PS2号称对应网络对战的“装甲核心2～另个世代～”已经发售，想要驾驶心爱的佣兵与朋友对战的玩家一定不少吧？所以这次就让我们来跟大家讲讲PS2上网对战所必须准备的基本配备吧！

那么，我们就来看看要怎样才能让PS2上网

首先请看看旁边这个概略的连线图示……

其实要让PS2上网的方法相当简单：首先将浏览器软件放入PS2主机，接着将调制解调器的USB接头接到PS2的USB端子上，再将电话线接上调制解调器，最后打开PS2电源进行一些连线设定，拨号连线就可以了。只要设定过电脑连线的玩家应该都不会有问题哦！（但PS2是否支持中国网络仍需因地而异，尤其是在目前这个被比比皆是的“宽带”笼罩下的“网络战国”时代……）

游戏名称	开发厂商	发售日
战斗工具2	TAITO	3月22日
装甲核心2	FROM	4月12日
网络卡拉OK	ERGOSOFT	7月
帝国时代II	KONAMI	未定



上网时最重要的关键软件——浏览器

目前决定发售的机器都会随主机附赠浏览器哦！

在电脑上，浏览器只是用来浏览网页的工具；但在游戏机中浏览器则还必须负担主机与调制解调器间各种连线通讯的设定工作，而且因为拥有PS2的玩家不一定拥有专用键盘，所以一般游戏机的浏览器通常还会附加可以用手柄来输入文字的软件键盘。下面两张图即是PS2专用浏览器“EGBROWSER”专业版的执行画面……对了！这套浏览器的专业版还支持MP3音乐的播放功能呢！不过可是纯日文界面啊！



“EGBROWSER”专业版的基本资料

- 发售日：2001年4月上旬
- 定价：3800日元
- 发售公司：ERGOSOFT
- 主要功能：

浏览网页
收发电子邮件
支持软、硬件键盘
（可使用电脑USB标准键盘）
支持JAVASCRIPT 1.1语法
支持FLASH 3.0规格档案
支持SSL 3.0网络安全机能
可播放WMA、AU、MID等格式音乐
可播放MP3格式音乐

最后来看看上网用的关键硬件——调制解调器

光是三月份就有三台调制解调器会正式上市哦！

P2GATE

这是由日本知名电脑周边厂商“IODATA”所推出的产品。这台调制解调器的外形虽然相当不起眼，但它可是搭载了号称“PS2调制解调器标准规格”（暂定，因为这也不是SCEI公布的，只是目前支持的厂商比较多而已）的芯片组“SMARTS CM USB”的第一台机器，而且所附赠的浏览器软件也是“号称标准”的“EGBROWSER”简易版（不能听MP3的）。所以可别看它外形丑丑的，其实骨子里可是大有来头的哦！



“P2GATE”的基本资料

■发售日：2001年3月22日
■定价：时价
■发售公司：IODATA
■通信速度：D56K/U33.6K
■本体大小：单位mm
W100×D100×H30
■内附浏览器：“ERBROWSER”简易版
■本机特点：采用目前已有10家厂商宣布支持的“SMARTS CM USB”标准规格晶片组，堪称为标准规格…

VIAGGIO ME56PS2

这一台则是由电子大厂“OMRON”公司所发表的调制解调器。本机最令人赞赏的地方应该就是它的外形了吧！该公司因为考虑到这是一台“PS2用的周边机器”，因此特别把它设计成这种“不管横放、立放都跟PS2相当协调”的外形。虽然这台机器并没采用所谓的“标准芯片”，不过因为该公司决定免费提供给所有游戏公司这台调制解调器的驱动程序，所以它的后劲也不容忽视哦！



“VIAGGIO ME56PS2”的基本资料

■发售日：2001年3月29日
■定价：时价
■发售公司：OMRON（欧姆龙）
■通信速度：D56K/U33.6K
■本体大小：单位mm
W34×D140×H109
■内附浏览器：本社自制标准浏览器
■本机特点：造型与PS2的机体相当搭配，可自由立置或横置。目前正积极配发驱动程序给各大厂商中。

ONLINE STATION

原先预计在去年七月推出，却因故延期的太阳电子56K调制解调器终于也赶上了这一波“出机”的热潮，已在3月29日正式推出。比起其他的机种，太阳电子的调制解调器因为机体既轻又小，可以同时供PS2与PC使用，再加上这台机器的价格不会超过1万日元，真可以说是“价廉物美”的最佳代表。只是不知道它在游戏软件的支持上会不会有问题。最少，它就不对应刚才所介绍的那套浏览器——“EGBROWSER”，看起来好像有点危险哦。



“ONLINE STATION”的基本资料

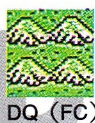
■发售日：2001年3月29日
■定价：时价（不到1万日元）
■发售公司：太阳电子
■通信速度：D56K/U33.6K
■本体大小：单位mm
W126×D57.9×H26.7
■内附浏览器：专用浏览器“NETFRONT”
■本机特点：主机本体轻薄短小，价格低廉，而且本机还可以作为一般PC、MAC的USB调制解调器使用。

无法无天系列之 长寿游戏篇



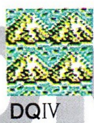
有一种说法，家用游戏机已经到了“黎明期”，看看那些历经风雨的系列作品也真是不容易，虽然还未见到绚烂的彩虹，但是它们对整个世界的影响却举足轻重，看看下面这些左右业界风云变幻的系列，这些“长寿”游戏的一些小ICON和著名人物吧！ ——S·P

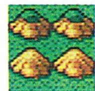
「勇者斗恶龙」系列

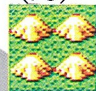

DQ（FC）


DQⅡ 恶灵诸神（FC）

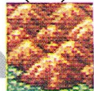

DQⅢ 再造传说（FC）

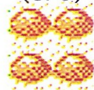

DQⅣ 引导者们（FC）

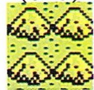

DQⅤ 天空的新娘（FC）


DQⅠ·Ⅱ（SFC）


DQⅥ 幻之大地（SFC）


SFC DQⅢ 再造传说（SFC）


DQ怪物篇（GB）

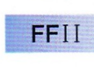

GB DQⅠ·Ⅱ（GB）

山丘也能告诉你“DQ”的足迹是怎样的！

「最终幻想」系列


FF（FC）

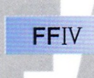

FFⅥ（SFC）


FFⅡ（FC）


FFⅦ（PS）


FFⅢ（FC）


FF战略版（PS）


FFⅣ（SFC）


FFⅧ（PS）


FFⅤ（SFC）


FFⅨ（PS）

「俄罗斯方块」系列

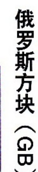
近期在编辑部中S·P与风林争着破GB版《俄罗斯方块》的记录，不由令S·P想起从前在四合院中与主编对战时令人感动的情景……（那时主编的功力还是很高的啊）

俄罗斯方块（FC）、俄罗斯方块（GB）、俄罗斯方块2+爆炸方块（FC）、超级俄罗斯方块+爆炸方块（SF）、闪光俄罗斯方块（FC）、俄罗斯方块武斗外传（SFC）、闪光俄罗斯方块（GB）、闪光俄罗斯方块（SF）、超级俄罗斯方块3（SFC）、俄罗斯方块X（PS）、俄罗斯方块64（N64）

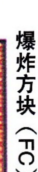
消、消…

俄罗斯方块加强版（PS、SS）、俄罗斯方块S（SS）、俄罗斯方块加强版（GB）、俄罗斯方块DX（GB）、魔法俄罗斯方块挑战者（PS、N64）、俄罗斯方块4D（DC）、下一次俄罗斯方块（PS）、俄罗斯方块进化版（GB）、SL 1500系列俄罗斯方块（PS）、俄罗斯方块卡片捕捉师樱之版（PS）



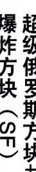




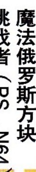


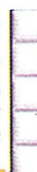


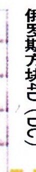




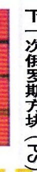
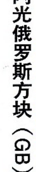


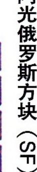




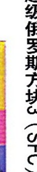
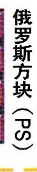


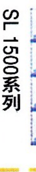





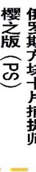


















「高达」系列

对于高达自然不得不提编辑部中超级高达莱因，曾经在海天一色的南海之滨忘记周遭风景的美丽，而去研究高达如何着地……

机动战士Z高达（FC）



←值得纪念的射击作品。

SD高达外传·骑士高达物语（FC）


←RPG作品中常见的风景。

SD高达·力量泡泡（SFC）


←方块高手风林都没过的游戏哦。

SD高达·打蜜蜂（PS）



←著名的打蜜蜂哦。

机动战士高达外传·殖民地落下之地（DC）


←3D动作游戏，临场感十足。

高达·格斗高手（PS）



←高达的对战格斗版，做得相当不错。

高达0079·地球战争（PS）


↑有着浓重的动画味道。

「街头霸王」系列

这个自然就是《SF》系列中所谓最强的主人公——隆了。看到他一代比一代酷的同时也感叹游戏主机的推陈出新。

街头霸王（PC）



街霸II（SFC）



街霸II加强版（SFC）



街霸II冲击加强版（MD）



街霸II（SFC/MD）



街霸IIX（3DO）



街霸II（GB）



街霸真人电影版（PS/SS）



街霸动画版（PS/SS）



街霸ZERO（PS/SS）



街霸ZERO 2（PS/SS/SFC）



街霸EX PLUS α（PS）



X-MEN对街霸（PS/SS）



漫画英雄对街霸（PS/SS）



街霸ZERO 2加强版（PS/SS）



街霸ZERO 3（PS/SS/DC）



街霸EX2 PLUS（PS）



街霸III
双重冲击（DC）



街霸EX3（PS2）



街霸III
3度冲击（DC）



超越格斗的限界 突破国界的隆



SNK对CAPCOM
激突卡片战士
（NGP）



←只是卡片，没有波动拳出现。

街霸2 ALPHA（GB）



←海外版，少年时的隆。

「太空侵略者」系列

太空侵略者（FC）
←第一次登场。

太空侵略者（SS）
←突然变小版。

太空侵略者 复活之日（PC）
←有许多同伴哦。

太空侵略者（PS）
←32位版。

太空侵略者（GB）
←黑白双色版。

太空侵略者（WS）
←没有敌意版。

太空侵略者90（MD）
←突然变异版。

太空侵略者X（PS）
←成形版本。

太空侵略者（SFC）
←略显痴呆版。

「魔界村」系列

曾经是少年时在街机厅中十分喜欢的作品，后来有了FC就可以安静地在家中玩耍，而到了MD和SFC时代，随着画质的提高，玩起“魔界村”更是十分开怀，但从PS、SS的次世代机时代再没有出现的本系列这几年只出了个WS版（而且我也没玩过），是觉得阿瑟不配吗？还是嫌他太老了呢？

魔界村（FC）
←好象有些害羞的样子。

大魔界村（PC/MD）
→比起FC版，不是那么怕羞了。

超魔界村（SFC）
←动作更多样化。

魔界村WS版（WS）
→腿变成了M型，好搞笑。

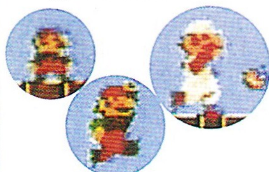
「马里奥」系列

马里奥的不同职业

作为任天堂的招牌人物自然会胜任数不胜数的工作，从最初的水管工到以后林林总总众多的行业，也许哪天他会做什么奇怪的工作你也不要惊讶哦。

英雄

超级马里奥（FC）



↑最有名的“职业”，要救出心爱的碧奇公主。

水管工

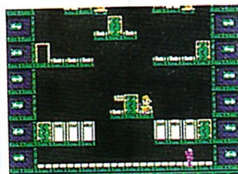
马里奥兄弟（FC）



↑在遍布危机的水管中干活真是厉害。

拆墙工

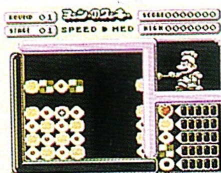
马里奥兄弟（FC）



↑有种地盘工人的感觉，很男人吧！

饼干师

耀西的饼干（SFC/FC/GB）



↑做这样美味的西点饼干出来还真是有两下子。

爱好体育的马里奥

裁判员

拳击格斗（FC）



↑小心，别被对手打晕哦。

赛车手

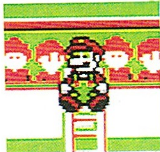
马里奥赛车64（N64）



↑令我想起久违了的卡丁车。

裁判

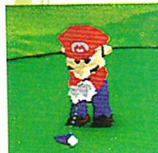
网球（GB）



↑表情很怪的裁判哦。

高尔夫球手

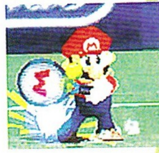
马里奥高尔夫（N64）



↑专心致志的他会去挑战伍兹吗？

网球手

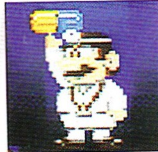
马里奥网球64（N64）



↑与阿加西对战，他会输吗？

真实职业公开

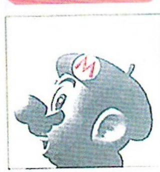
马里奥医生（SFC/FC/GB）



医生

↑掷药杀菌好能手。

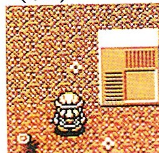
画家



马里奥绘图（N64）

↑很有艺术家的气质吧。

皮库罗斯2（GB）



考古学者

↑他会挖掘出什么呢？

无聊虚拟职业公开

耀西岛（SFC）



↑与耀西一起作战。

孩子

泡泡收集者



←举着泡泡是要收集吗？

耀西蛋（FC/GB）

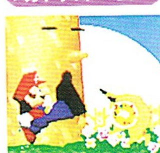
马里奥与瓦里奥（SF）



←重不重啊？

背坛子的人

踢同伴的人

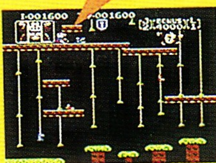


←这么使劲踢，真坏。

任天堂明星大乱斗（N64）

MARIO

大金刚（FC）



跑来跑去用锤子歼灭敌人！

→抓住大金刚是FC时代你的愿望吧。

撞球（FC）



→迷你游戏中他才会出现。

防止女子从铁板上掉下来哦。

马里奥砖块（GB）



←小心，别掉下来啊！

如此奇怪的姿势，一片迷茫

注意 这不是马里奥哦

高尔夫（GB）



这样看也觉得有些像，但确实不是哦。

●豪鬼、盖尔、桑吉等人衣着朴素，但有无法抵挡的成熟男性魅力。好茶，要找会喝的人品细。玩游戏和看足球比赛一样，要带有FANS的主观因素才会有趣，那些反复强调游戏只是商品的人们根本是在摧残游戏的本质。派系之争、游戏性、硬派之类，我绝对支持，这样才会使我们打游戏时更尽兴。假如你在看球赛时有人对你说：“比赛只不过是商品，老板赢利才是最重要的”之类话，你会怎么想？我只有在看摔角的时候才会保持中立。（北京和平里中医附中 刘阳）/天语：不要乱讲。



死或生2连技

武汉 涂明智

DC上的《生或死2》（日版），我个人认为是目前为止最棒的3D格斗游戏，《生或死2》绝对不是“绣花枕头”（尽管有许多人说是）。其每个角色都有自己独特的招式和多样化的连续技。精美的画面、宽广的场地、流畅的动作、漂亮的服装、生动的配音、方便的系统。早就让我下定决心要深入的研究一下这个精品。

以下就是我所发现的连续技，望大家多多指点。谢谢！

●霞（KASUMI）

↘↘拳·拳拳·↑脚·拳拳拳拳（↖脚）——（）里是“或者”的意思

↑脚·拳拳·↑脚·拳拳拳拳（↖脚）

↑脚·拳拳·拳+脚·↗脚（↑脚）

拳+脚·↑脚·↖脚

●龙（HAYABUSA）

拳拳脚脚脚

↑拳·拳·↑拳·拳拳←拳（拳拳拳）

↑拳·拳·←拳+脚

●元福（GEN FU）

⌂拳·拳拳·⌂拳·拳拳拳——“⌂”是按住不放

→脚·→拳·↗脚（→拳+脚）

这里有些连续技看起来好像差不多，只有一两招变了，其它的都一样其实不然，这变了的招就是改变了打击的段位。如果连续技都是一种套路，对手很容易就可以用反击技K你那么我们就要在不变中求变，这样才能迷惑对方，造成对手的反击失误。而后就不要错过机会啦。

●海莲娜（HELENA）

拳+脚·拳拳·拳+脚·拳拳拳（⇐拳拳拳）

（仆步中）脚·拳+脚 拳+脚（拳拳拳）

（仆步中）脚·↗脚·⇒拳拳（⇐拳拳拳）

→脚·←脚·拳拳拳（⇐拳拳拳）

→脚·↗脚·拳拳←拳拳

⇓脚脚·拳+脚·→拳+脚（拳拳拳）

⇓脚脚·→脚·↗脚

⇐脚脚·拳拳←拳拳拳（拳拳拳拳）

拳+脚·↗脚·↗脚

拳+脚·↗脚·拳+脚 拳+脚

海莲娜的连续技很多，非常华丽而且变化多端。我认为海莲娜很适合用来与高手过招。

●天娜（TINA）

↗脚·↗拳·↗脚·⇒拳拳拳（拳+脚）

↗脚·↗拳·↗脚·←脚·拳+脚

↗脚·↗拳·↗脚·→脚拳

↖拳·↗拳·↗脚·→拳拳拳

●扎克（ZACK）

↗脚·↘拳·↘↘脚脚（→拳+脚）（拳+脚）

↗脚·拳·↘拳·↘拳+脚（→脚脚）

●里昂（LEON）

⇓脚脚·拳拳·↗脚·⇒拳拳拳（拳+脚）

⇓脚脚·↘拳↓↙←拳·⇒拳拳拳（拳拳拳）（→拳+脚）（←↙↓↘→拳）（←脚）

↓↙←拳·↓↙←拳·↓↘→拳（→拳+脚）（⇒拳拳拳）（拳+脚）

●李剑（JANN LEE）

↗脚·拳拳→拳·拳拳拳→拳（拳拳拳↓脚）

↗脚·拳拳拳·↗脚·拳拳拳→拳（拳拳拳↓脚）

↗脚·←拳（↗拳）·↗脚·拳拳拳→拳（↗脚脚）

↗脚·←拳（↗拳）·←→脚（←↙↓↘→脚）（↓↘→拳）（拳+脚）

李剑实在是太厉害了（个人观点），我用李剑来打“生存模式”，最高难度，连胜十六人（我的最好记录——目前为止），不用连续技我看连水都没的喝。.

●雷芳（LEI FANG）

↗脚·拳·←拳·↗脚脚（→拳+脚）

↗脚·↗拳·拳拳拳

●绫子（AYANE）

→脚·拳拳拳·↓↘→脚（↖脚）（←脚）

↑脚（→脚）·拳拳·↑脚·拳拳拳（↓↘→脚）

对战的时候要活用场地的附加伤害（悬崖、电墙，等等）来打击对手，威力可不小喔。

●阿尹（EIN）

↗脚·拳·→拳·⌂拳拳

↗脚·拳拳·↗脚·拳拳拳（⇐拳拳拳）（→拳+脚）

⇒脚·拳拳·↗拳拳（→拳+脚）

↗脚·⇒脚·拳·↗拳拳（→拳+脚）

↗脚·拳·→拳·↗脚·拳拳拳（⇐拳拳拳）（→拳+脚）

↗脚·拳+脚·↗脚·拳拳拳（⇐拳拳拳）（→拳+脚）

●BAYMAN（隐藏人物）

⇓脚脚·拳拳·↗脚·⇒拳拳拳

⇓脚脚·拳拳·↓↘→拳·⇒拳拳拳

⇓脚脚·拳拳↓↙→拳·拳拳拳

⇓脚脚·↘拳·拳⇒拳拳拳

⇓脚脚·↘拳·↓↘→拳·←脚

⇐拳+脚 拳+脚·↗脚·⇒拳拳拳

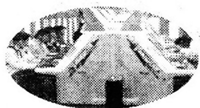
●万骨坊（BOSS）

↘拳·拳拳·↘拳·拳拳脚（拳+脚）（←拳）

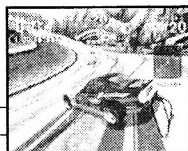
活了1500年的老鬼。因为说谎太多，所以鼻子奇长无比。（老兄；你以为带上翅膀就是天使啦！拜托，给点职业精神好不好？）——《大话西游》仿

大家也许会有些疑问，《生或死2》里有反击技（俗称“架招”），连续技不是会被反吗？《生或死2》里的反击技是分为上、中、下三段的。别人怎么知道你连的下一招是哪一段呢？除非他运气极好。而且，对手被打的腾空后就无法反击了。再说了，反击技要求对出招的把握非常准确。反击早了，反击晚了，反击错了（对手上段打击，你下段反击）都会被K，一旦你抓住了对手的反击失误给他致命的打击，或多或少的会给对手造成心理上的压力。说白了，适当的用连续技，足以把对手打到地狱的第十八层。《生或死2》玩的就是心理战。防不胜防，这也难怪这个游戏会这么红。希望有机会能和各路高手过招。（请天师转达——TMZ.@163.NET谢谢！）

维罗尼卡●真实、真情、感人。游戏的世界很精彩，身上的铁太无奈。（上海浦东万德路 于震亮） 樱3●巴黎也有“五虎上将”？尤其是北大路花火，善射，像黄忠。（北京门头沟 姜石） 霸3RD●说来惭愧，本人只有一张正版，就是这。（广东梅州 朱国达） ●3800元－800元＝3000元 （广西大新县 陆剑华）



全部隐藏赛车得到！除 UNICORN 外，其余使用 DC 专用软件金手指光盘（0128E0F0,0000FFFF）。光盘简介请见“科普”。UNICORN 仍然是老大？





DAYTONA USA 2001(三)

http://daytona.dricas.ne.jp/
www.amusementvision.com

梦美始终在捍卫自己的尊严
DC 版画面、操作性登峰造极
练，就要成为游戏 MASTRER
本栏目专门打造“PRO”玩家

现在 GBA“玛丽”开机后在标题画面就能看到耀西，又集齐 100 金币，选关时 20 个大星煞是壮观，任天堂给出 PERFECT 评价。受任天堂“误导”，工作之余，本人利用梦美进行“手感”练习，借以希望维持大脑对宝贵的“游戏性”能有一个“一贯的、清醒的认识和理解”（看了山内大爷的“道儿”？）。DESERT CITY 赛道，为了达到官方 44'200"的单圈目标成绩，天语每天坚持练习 1 小时……二天过后，奇迹发生——4 圈 40 车下，M 胎 UNICORN 第一圈未跑完，已取得 NO.1。48"065。即经实战测试，成绩为 3'02"093，单圈最快 43"765。虽然还能有 1 秒以上提高空间，但天语已对 UNICORN 这台被日刊誉为“超上级者向”的“暴れ马”之性能深表满意。此车驶完全程后的成就感极高，试车手虽疲惫不堪，心情之愉悦，不能言表（竟然累得说不出话？）。“终始 HANDLING に细心の注意が必要ですから。でも，うまく走り终えたときの达成感は最高でしょう。”——本赛道并非极难，但全线视界不良（主视尤甚），故需保持必要警惕。



工欲善其事，必先利其器——电三马、老爷车、开道车，如何选用？

说实话天语十分喜欢 Pywackett Barchetta 超级版 的造型和黑+蓝的配色。基本上对于一些怪车，是在 SEASIDE 进行测试，此线对直线高速型车并无依赖性。以右表为例，第一次打，PB 标准版就达到 3 分 31(M 胎 2 圈 40 车）的成绩——看来这种可爱三轮“嘟嘟”也很不好惹嘛（请注意在通关画面观察其车轮上的硬派字样（与大车相同）和驾驶员等人的 CUTE 表情）！？

至于 RED CAT，其性能似乎比 PB（标准）要强一些，较之 HORNET 要好用得多，尤其对于 SEASIDE 这种赛道——**此车拥有顶级的平衡性，操纵感（甩尾）极为绝妙，称其为最快速上手车体并无不妥（可硬胎）**。本来一开始对于 Rull of 9th 这台老爷车天语还是很抱希望的，可惜实战中它终究不能与 UNICORN 匹敌，虽然，我第一次用它，在海边就打出过首圈 1 分 47(40 车）。

超级版 PB 因为满分的抓地力和经过强化的速度，一看就知道是匹黑马。赛车游戏就是这么有意思——什么赛道用什么车、选什么轮胎——有时是很折腾人的，你得先费劲试过一遍，然后再仔细地为每一辆车量身定制战术——至于结果嘛，您还真别过于期待，因为很可能在换车之后前面的努力全白费。

前面 1 分 47 的海边首圈战绩，转天即被 1 分 44 秒坚决取缔、3 分 31 的总成绩被 3 分 25 秒 781 取缔（皆为超级 PB 所为，极速 1 分 40 秒 044,40 车，获此成绩耗时约 45 分钟）。

DC 版还有一辆传说中的有翼车体名曰 JAVELIN，两侧进气，涡喷发动机，如果赛道建在天上，天语倒是相信它的操纵性必将得到充分发挥……可问题是赛车需要轮踏实地……

DERSERT CITY NEXT PAGE GO！

游戏一定要玩出感觉。



天语曾看过风林表演 64 版“玛莉赛车”，当时真觉得“三龟壳旋转攻击”之酷，比起“梦美”有过之而无不及。

看着风林那高度专注于游戏的样子，我知道他找到感觉了。朋友，你呢？

车体	抓地	扭力	速度	实战
Pywackett Barchetta	85	80	40	79
Javelin	20	100	100	8
Rull of 9th	50	85	85	82
Red Cat(中级最适)	60	80	65	92
P.B.SUPER(生手)	100	60	45	88
UNICORN(超上级)	35	90	90	100
Lightning	50	80	80	80
Falcon	80	50	50	76
Grasshopper	90	40	30	20
HORNET41(标准)	70	70	70	85

注：对于这样一款空前绝后的真·模拟赛车，编者无论如何不能做到“弃之不顾”。尽管天语能力十分有限、水平亦较低，但本人仍愿为闯关族进献微薄之力。梦美高手定义为：人鱼湖赛道（UNICORN 主场），假定普难 6 圈 40 车的标准成绩为 4 分 18（因“巡回版”以外新增的三条赛道日刊未曾刊登攻略，于是编者强行设计，单圈目标暂定为 42 秒 5），则凡总成绩超此达 2 秒或以上，且最后的直角右弯能以 270 以上速度过之的朋友，即是。

STRIKERS 1945

电软必将信守与街机仔的约定。这是编者的承诺……

STRIKERS 1945

天师你好：

此次来信是有事相求。近来我发现了一家机厅有 1945 一代，于是又常去练习。在玩此游戏时虽尝试数次但仍不知如何在火车那关引出隐藏的那列火车。而且你曾说过有机会就登出天津高打翟英健的心得。但我想你一时也没机会刊登，所以去信一封，望能将打法告之。最好是能将翟高打的心得全寄给我，最少也要告诉那列神秘火车该如何引出。我已准备了回邮信封和信纸，希望我的执着能打动你，收到你带有 1945 打法的回信。在此先向你致谢！（天津刘琦）

天语：这里还有天津本田摩托车公司一位高打的信。其实翟英健读者在最新来信中并未提及火车引法，可能是过于复杂吧！但是他连写带画还是提供了不少秘密资料，国内打击者通常是很难知道的喔！限于版面，从下期开始将陆续刊登这些珍贵信件！

●梦美 2001：背景繁杂，帖图精致，VGA 效果下看不出破绽，画面是个 10。另外，LAKE 道用 UNCORN 开到 385 时（跟车），赛车已很难控制，速度感高得一踏糊涂（主视点），加上秒间 60 帧和精准的甩尾判定，操作性再得一个 10……希望广大读者能够原谅本人给某些游戏打的分过高。

●天语用 GBA 兼容 8 年前买的一盘“26 合一”中的网球，1989 年任天堂制，画面简陋，然而其操作感却似“VR 网球”。于是推荐“彩专”玛莉网球。

DC 版是“梦 1”终结者，各方面均极出色，值得您一玩——●OK，当您觉得街机 50 秒倒计时开始的上级赛道淡而无味时，希望您在家试试硬派的感觉。RIN RIN RINK，您有开到 33 秒 8 以下吗？看到老爷车广告了吗？什么，还是不能控制住 DC 版的赛车？(倒)


勇者麒麟

ドリフトをレ－スゲ－ムのおもしろさとして組み入んだ偉大な作品

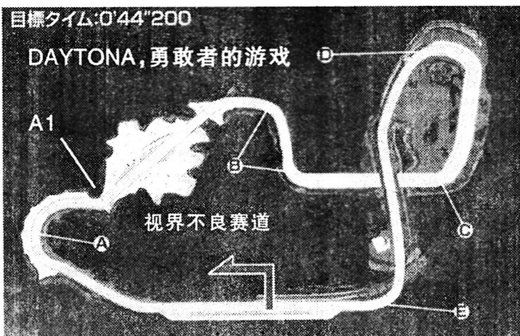
引自日本《THE · PLAYSTATION2》周刊 4 月 27 日号

上面标题的意思大概是“如此好玩的甩尾(DRIFT/侧滑)赛车游戏真是一部伟大作品”。显然，这是在说 DAYTONA。在那期杂志中，多数知名赛车游戏系列的总制作人，都被问到若干相同的问题，答案是各不相同。DAYTONA 由名越制作，他说自己只想做一款以车为真正主角的游戏，树立车之形象——重要的是，必须去除以往赛车作品之万年不变驾驶技巧所形成的俗套——于是打造 DAYTONA，诠释车之魅力和甩尾乐趣。名越先生在回答“您在一年中的驾车里程”这个问题时，坦言自己可算是所有知名赛车游戏制作人中最少开车的，最近动车的原因仅仅是因为休息日要去拉面馆吃面条……

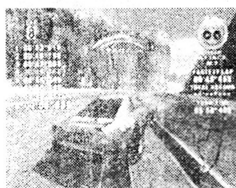

DAYTONA USA 制作人
AV 公司社长 名越稔洋

THIS DAYTONA COMPLETE GUIDE POWERED BY XTT

→此赛道看似简单，实则每个弯道皆暗藏杀机，可不是那么容易的！



A 三档 275Km 启动甩尾豪快过之



根据车体和轮胎不同，过弯时的控制方法不完全一样，但总的思路是一定的。这里的图片均是以 HORNET 为例，但编者也会配合 UNICORN 做进一步的说明。下面开始。

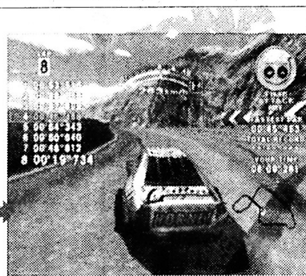
A 弯比较讨厌，降至 3 档后请点刹，禁高速。此弯对轮胎要求高，一不留神很容易车屁股就会上沙地。而就算你以 265 以上的速度“顺利”甩过 A 弯，但在 A1 处(CP 前的那个左弯，即 A 的出口)无论怎样大力向左打轮，80% 概率蹭墙。因此，A 处最保险的过法是抓地过弯，应狠刹至 270 左右直接松油打轮(视车轮 GRIP 性而定，无具体切入要求)，然后侧滑中……末期应力争并入赛道右侧以良好进入 A1，如不行，则侧滑中强行大力向左打轮，若车轮够好，倒也能高速驶过 A1。一定要记住进 A1 前必须使车轮恢复正常抓地力。建议过弯速度：A、A1 均为 260(保守)。过首圈 A1 后的 CP 时绝对应 17 秒以内。

B 超难点！务请牢记取位的重要性！



←过 B1 后的样子。外侧点刹轻甩过之。

→正常过 B1 后应位于直道右侧，为切 B2 做准备……


↑过 B2 时，280 切入，270 脱出。

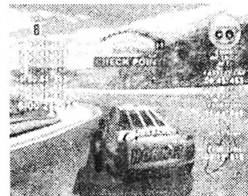
地图上的 B 弯是混合弯，即入口右弯(称 B1)和出口左弯(B2)。先说取位：过 CP 后加速至 300 或以上，进入 B1 前应保证车已并入弯道外侧，然后点刹至 290 接一个小打轮，之后松油找准抓地，找准后不着急加速，先看车体是否已进入直道的右侧，如果是则保持油门至定速然后可顺利切入 B2。如果不是一定要注意了，因为这时你的车(如 UNICORN)很可能还没有恢复 GRIP，这时有两种办法可以通过 B2——一，只要闯过 B1，则只管让车体居于直道中央并拼命加速，一秒钟后在离 B2 较远处即可大力点刹至 280 同时全力回轮，使车头贴着赛道左面的小矮墙滑过 B2，当然这很危险，而你还未必体会得到，那种刹车、油门和打轮之间的紧张配合关系，真是……；二，很显然，你可能要碰壁，调整好再来。


↑红猫过弯美态。

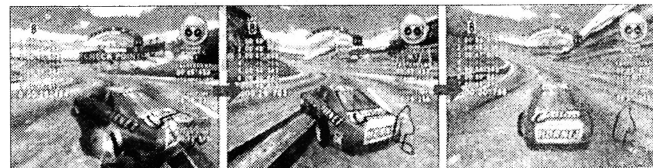

↑麒麟过弯勇姿。

C 盲点：远距离外侧 270Km 切入！

强行突破 B2 后直线行至 C 弯，此弯极恶，请务必记准过弯要点。因视觉上存在盲点，过 C 弯时一定要从外侧(赛道右侧)切入，而且打轮时间一定要早——早、早、早！！！因为等你看到弯道后再回轮那一定是上沙地这唯一结果。过弯速度 260 以上 280 以下，抓地或轻甩皆可，之前的高速度一定要压下来！GRIP 低的车从外侧急点刹，远距离大力打轮，车头直指弯道内侧弧度，必一切 OK！无论赛道上坡下坡！！！

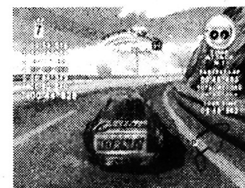


D 脱出速度越高越好！走法因车而异



D 弯虽然是个大弯，但相对容易，是点甩(远距)还是抓地悉听尊便。我觉得此弯目标当在 250(保守)左右，各车风采立现，重轮胎性能。注意 GRIP 回复，侧滑过程中全开严禁，找准油门儿。回复后全开。

E 抓地过弯——取位：外·内·外



E 弯更简单，无须甩尾。但四速全开不可能。必须找好抓地，因为这也是个“盲弯”，不存在“到时再打轮”一说，油门始终调整中，出口处注意碰壁。对于 UNICORN 或闪电一类飘车，可提前将车头调好位，绝对 295 以上过弯。

下期可能是 NATIONAL PARK，UNICORN 过第一个 S 弯时的脱出速度居然是 290(305 松油找入点，一左一右两个连续大力打轮，295 抓地过。难极。)。不思议中……

●为练 PARK 赛道，天语用中软 UNICORN 连续摸索 3 个小时，成绩只提高两秒。40 车 6 圈，只跑得两圈 34 秒多，两圈 35 秒多，一圈 36 秒，一圈 41 秒(首圈最快曾 39 秒)。UNICORN 太飘，3 分 38 的成绩气死人……截稿前改硬胎再苦练 2 个钟头，33 秒 9 达成(40 车)！第二个 90 度弯更达到 280 脱出！此道修得！！

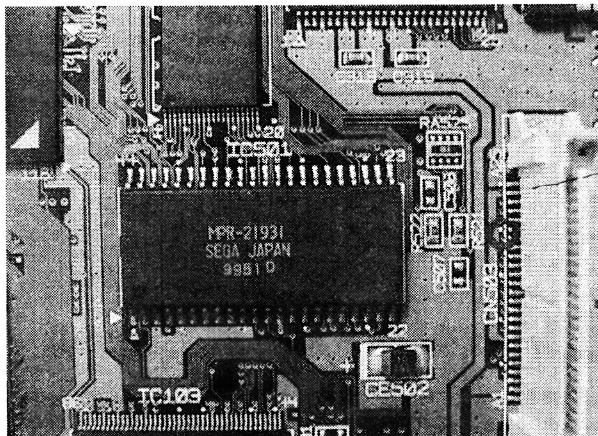
“电软”特约科普讲座系列(一)

DC(B)版与(A)版的区别



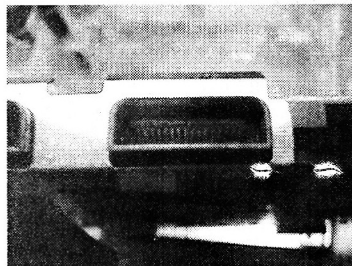
图文：北京地安门游戏机维修中心

现在市面上有多种DC，机型有美、日、欧、亚等版本。在中国销售的多为美版和日版两种机型。近来有两种机型分为DC(A)版和DC(B)版，使大家很难区分开。其中A版机为原装亚版机，B版为改造的亚版机。B版价格比普通机型要便宜一些，它们的具体区别如下：因为现在大陆多为D盘，且以美/日版盘居多，而原装的B版机是运行不了国内的各种DC盘的，只有将主机的B版芯片换



↑就是要将图示21931芯片换成21068的。

成美版芯片（此芯片型号为MPR/21068）才能运行，但这将导致重新拆装和焊接（如下图）。B版机的焊接质量决定于厂家和供货商，从外形很难区分开，只有开启主机底板才能确认。A版机售价比B版机贵100～200元。我们认为，经济能力比较好的朋友，若以收藏为主，应是以A版和美版机型为主。

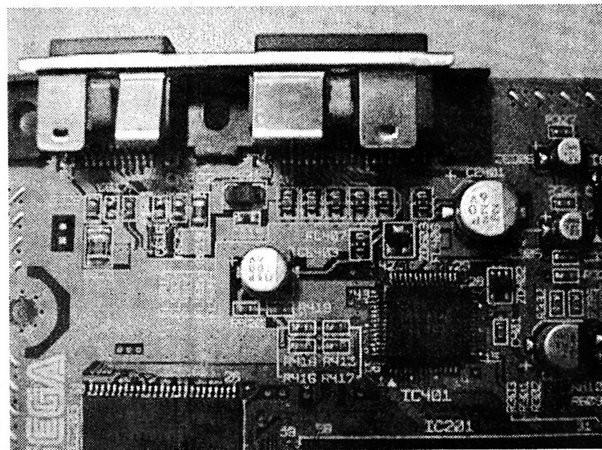


市场上流行的DC型号有，日版：3010，美版：3020，欧版：3030，其中欧版机为220V电压，亚版机的A、B版鉴别方法为：在主机后下方分别有A和B的字样。

●垃圾DC：市面上还有一种主机为翻新机型，称为垃圾DC。此机型是拆机攒机，在游戏机专卖店中很少有，但也不排除少数店的行为。这些DC的外观和全新机子是一样的，没有区别。但是打开主机机盖却能看见，主板和主板铁盖有生锈的和焊接的痕迹。此垃圾DC主要的进货来源是海关扣留的水货（也就是偷运被扣留的DC）。这些主机被销毁后以垃圾卖出，经过重新组装和焊接并卖出。所以在买DC的时候不要去选比市场价还便宜200～300元的，那样一定会有问题的。

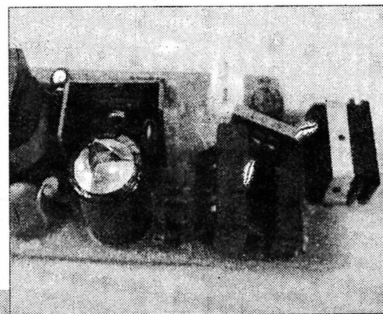
●DC的使用方法和注意事项：

在前几期我们多次提过DC使用方法。但是DC现在的损坏率很高，问题症状很多，主要还是人为操作原因造成，所以大家一定要注意在使用时注意以下方法。①禁止带电插拔AV线（带电插拔会造成主机有声音无图像和花版）。②禁止带电插拔手柄和记忆

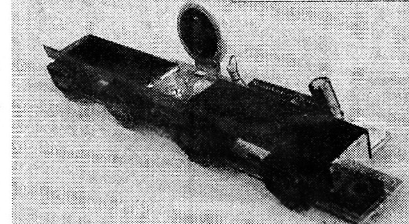


↑图中右下部分，主板上一方形芯片，即DC之SEGA 315图像输出芯片。此芯片若被烧，则只出声音而无图像。

卡（会造成手柄失控和记忆丢失）。③不要使用小功率110V的电源（因为在电压不稳的地区会造成主机烧毁）。如果不能确认自己电源的功率，那么我们就教给大家一个方法，把电源用手拿起来，轻轻的掂掂，如果感到很沉，那说明你的电源很好，因为这样就可以知道里面有很多的铜线。感到很轻的话你就要注意了，夏天快到了，天气热，电源也会发烫的，这就有可能烧坏你的主机。



↑大家请看，DC电源板主电容被烧爆的样子。



←DC手柄接口部件也很重要，不要带电插拔手柄。

天语●妖月你好，收到邮件。说实话，日本攻略我就没怎么看懂，特别是中级以上部分。如果修得，恐怕早就刊登出来了。不过你已留下QQ:53017502和E妹：YAOYUE02@sina.com，我想你应该求助于一些高手，看他们有何建议（希望北京、上海等地高手能和妖月进行交流、指点）。

●世嘉真正吸引玩家的地方，也许就是它的悲惨，一种很另类，很特别的魅力。（兰州城关区 甘毅）/天语：FAMI通上说SEGA已拨云见日，重绘蓝图。

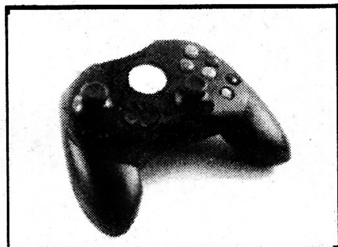
X－BOX携来DirectX8.0

作为Microsoft的产品，X－BOX自然而然的采用了DirectX。DirectX是Microsoft开发的一种应用程序集成开发包，是多种应用程序接口（简称"API"，Application Programming Interface）的集合，使软件可以直接对硬件设备操作。只要软件开发人员针对DirectX进行编程，就可以保证其编写的程序可以在任何支持DirectX的硬件上运行，提供了软件开发上的便利。在家用平台领域中曾经有DreamCast采用Microsoft的DirectX6.0（好像是这个版本），由于某些原因，DirectX未能在这个领域中开花结果。而今次Microsoft在自己的家用平台X－BOX上沿用了DirectX的最新版本DirectX8.0，并且是专门对X－BOX优化过的DirectX8.0。

涉及到游戏机的方面，DirectX最主要的应用是Direct 3D、Direct Sound和Direct Sound 3D，分别与之对应的硬件设备便是XGPU中的GPU（Graphics Processing Unit）和MCPX中整合的APU（Audio Processing Unit）。

如果显示核心的硬件功能没有API很好的支持，反映到开发层上便是程序员难以掌握硬件，因而发挥不出其应有的性能。从目前来看，D3D与XGPU是最好的搭配（也就是说X－BOX将是程序员最容易上手的平台）：D3D能够提供对多倍率过采样的支持（nVidia显示核心实现FSAA全屏\景抗锯齿的方法），和16硬件光源的支持（这两点是目前我们最为关心的）。当游戏把绘图函数交给系统运算时，GPU驱动程式会先判断这个函数能否被GPU运算，若能，则把这工作交给GPU完成；反之则交给CPU完成（这个过程就是硬件加速过程）。表面上看这多出的流程会降低速度，但这样做确实减少了绘图运算对CPU资源的占用，使其能够把精力投入到3D建模中去。早期的D3D所支持的硬件功能很少（部分是由当时的硬件技术所限），但是DirectX8.0已经可以完美支持绝大多数特殊处理，能够很好的支持FSAA、HW Lights及Clipping引擎（非可见纹理剪切技术）等最新3D技术。由于Microsoft的"能力"，D3D目前几乎成为所有电脑游戏开发的标准API，不过也有不少游戏对大名鼎鼎的OpenGL进行了专门优化，而且X－BOX也会支持这个API。

Direct Sound和Direct Sound 3D是DirectX在音效方面的应用。Direct Sound提供了一些最基本的音效处理，这里不再赘述。Direct Sound 3D提供了3D音效的应用程序借口，而X－BOX的APU就具有硬件3D音效功能。事实上，3D音效可以通过软件进行模拟，但一这样做，开发者就不得不面对巨大的压力，而且系统资源的浪费也是非常惊人的。众所周知，在实际中点声源发出的声音在传播一定的距离之后，由于能量损失（声波是一种机械波）致使音量减弱甚至是声音完全消失。但有障碍物出现在声音传播的空间中时（也可以扩展到不同物质反射\吸收声波的能力、不同的反射角度、声波衍射等复杂情况下），反射波往往与原波发生干涉现象，造成声波的局部加强或减弱，若程式员对每一种情况都用编程的方式去模拟的话，这个世界早就充满怨言了。3D音效应用程序接口的出现解决了这一矛盾，他帮助开发者将声音在3D空间中定位，并简化了环境模拟。Direct Sound 3D及其一个环境音效扩展集（Environmental Audio Extensions，预设了十分丰富的环境音效，只不过目前还未集成到Direct Sound 3D之中）在这个方面的表现十分出色。



↑据微软家用游戏部头头介绍，此日版手柄的研发费了不少力气，体积更小，功能不变，也不是说说就能实现的。

总的来说DirectX是Microsoft进军家用游戏业的利器，若没有它的配合，X－BOX将很难取胜。（文/张博）

采用日立E－flat纯平管的CTX显示器即将在我国上市

全球首批采用HITACHI E－flat显像管的纯平显示器将于近期亮相市场，推出此款新产品的是著名专业显示设备厂商CTX。

据CTX介绍，采用HITACHI E－flat显像管的EX系列的第一批纯平显示器已经顺利下线。为了在第一时间让广大用户认识E－flat EX系列产品，CTX特将样机空运到了北京，并举办了相关活动进行展示。

随着纯平显示器市场的逐渐升温，纯平显像管开始成为新的竞争焦点，许多著名显示器厂商针对这一市场纷纷推出自己的纯平显像管，如著名的SONY、三星、LG等等。而此次CTX EX系列所采用的HITACHI E－flat显像管就是HITACHI在全球重点推出的又一"杀手锏"。据悉，CTX早已展开了E－flat产品的研发工作，并且成为了全球第一家与HITACHI合作实现量产E－flat纯平显示器的厂商。E－flat显像管拥有HITACHI一贯的高性能——高亮度、高对比度，具有极佳的图像色彩表现性能。

CTX EX系列采用了独特的3V设计，创造了更加人性化的感觉。Visual Flatness（视觉平面显示）带来优质的平面显示效果，完全消除外凸及内凹的感觉；Visual Comfortable（视觉舒适）使亮度提高30%，对比度提高30%，色纯度提高10%，让用户享受到高对比度、高亮度、细腻的完美色彩表现；Visual Healthiness（视觉健康），E－flat EX系列采用了先进的e－coating涂层，达到了防辐射、防静电、防反射、防眩光的目的。并且，CTX EX系列也全部通过了目前业界最为严格的TCO99标准认证，为用户提供了更为健康安全的保护。另外，EX系列的定价对普通用户来讲，更具亲和力，是真正专为普通用户设计的高品质产品。

CTX作为全球十大显示器品牌，自进入大陆市场以来，凭借极平PR系列"特丽珑"纯平显示器的卓越品质，在广大用户和业内人士心中树立了高端产品的品牌形象，在国内显示器市场具有举足轻重的地位。此次推出HITACHI E－flat纯平显示器，预示着CTX将以更丰富的产品线，参与到激烈的大陆显示器市场竞争中来。此举必将会对今年纯平显示器市场产生重大的影响，甚至会对纯平CRT显示器市场产生新的格局。

●虽然现在PS2上的游戏也不咋地，但自我买了PS2，班里的同学都把我当神仙一样供着。有PS2的日子真好，哈哈哈！拜托多多刊登PS2实况5，在大连，PS2玩家只认足球，不要再在实况2000上浪费墨水。（中山区陆洋）/天：投稿给"菜鸟通"吧。 ●我们学校春游到格2的世界就好了。（辽宁铁岭一中 张哲）

●真没想到勇者7竟然是这样，可能我不是一个真正的游戏迷。在我拥有了PS后，我发现当年玩SS时的那份激情已荡然无存！（南京 赵冬咚）

XBOX，3D 的困惑



很快，到 E3 展的时候，微软的 XBOX(下 XB)就将全力打响它的广告大战了。5 亿美元的广告费用拿出来，一万多个固定的 XB 展示点，目的就是为了在美国人心目中留下"XBOX"这一主机的深刻印象。

但与此同时，随着"3D 规格降低事件"、"PHOTOSHOP 事件"的发生，XB 的前途也不可避免地投下了阴影。加上至今微软也没有对其先用 PHOTOSHOP 修改 XB 的游戏图片再公布一事做出一个明确的说法，所以甚至有人怀疑 XB 的 3D 能力并不如 PS2。

随着 nvidia 的 GEFORCE3(也就是 NV20)显示卡的发布，XB 所采用的 NV2A 芯片的规格也随之明朗了。那么，XB 的 3D 处理能力将能达到什么级别呢？先让我们来看一看 XB 所采用的 NV2A 的孪生兄弟——NV20 的性能。(天语：大家用电子邮件投稿利大于弊，非常感谢)

以下是 nvidia 公布的 NV20 芯片的基本规格：

●0.15 微米制程，集成 5700 万个晶体管(！！)
●高达 76GFLOPS(！！！)的浮点运算能力
●每秒 6 千 2 百万多边形运算能力(？？)
●支持立方体环境映射
●支持 S3TC 纹理压缩和所有 5 种 DXTC 纹理压缩方式
●支持多种方式的全屏反锯齿，包括 2XFSAA、4XFSAA、HRAA(高分辨率全屏反锯齿)等
●支持硬件 HSR(即隐面消除)

按目前各评测机构的报告，200MHZ 的 GEFORCE3 的填充速度是和 GEFORCE2 差不多的，所区别的只是 GEFORCE3 的画面质量非常高和多边形运算能力得到了进一步的强化。而 XB 所采用的 NV2A 虽然主频是 250MHZ，但是它采用的是 UMA 共享内存架构，性能势必要受到很大的影响。再基于 NV2A 是 NV20 的"共享显存简化版本"，我们可以大致认为，最终版本 NV2A 的性能最多是和 GEFORCE3 持平，绝对不会比 GEFORCE3 更高。为什么这样说呢？这是因为 NV20 的价格实在是很高，目前单是芯片的批发价就超过 150 美元，如果 XB 采用的 NV2A 性能比 NV20 更高的话，XB 的成本就非常昂贵了。根据 nvidia 网站上的解释，NV2A 和 NV20 的区别只是内存连接方式上的不同，NV2A 的内部设计和 NV20 是近乎一样的。但即使这样，采用这种芯片的 XB3D 性能还是有很多独特之处。其中最令人惊讶的，就是 NV20 集成 5700 万个晶体管和拥有高达 76GFLOPS 的浮点运算能力了。要知道连奔腾 4 也不过是集成了 4200 万个晶体管啊！这 5700 万晶体管的集成度在游戏机史上可谓是前无古人。而 NV2A 的浮点能力竟然高达 76GFLOPS！这甚至是 EE 的十多倍了！在如此强大的浮点能力支持下，象多边形顶点运算和建模这些工作都可以在显示芯片内完成，XB 的主芯片根本不需要多高的浮点能力就能达到 3D 游戏运算的要求。难怪微软放弃浮点更好的速龙而要采用产能更足的奔 3。

另一个，按照微软的说法，XB 的 3D 机能是起码超越 PS2 两倍的。这个强大机能的实现就依赖于 NV2A 具有的 HSR 机能。实际上，XB 超越 PS2 两倍的 3D 机能就是在打开 HSR 机能下实现的。就象 DC 打开 PVR2 的 HSR 时多边形能力最大能达到普通状态下的两倍一样，XB 的 1.25 亿峰值多边形运算能力是在打开了隐面消除功能后并经过优化处理的数值。在这种情况下，通过最优化的 HSR，理论上 XB 甚至能获得超过 2 亿每秒的多边形表现力！

XB 值得注意的 3D 机能还有两个：一是多达 12 个的硬件光源处理；二是效率非常高的全屏抗锯功能。目前我们看到的 XB 游戏 DEMO，无一例外地都是格外强调 XB 那光源运算能力。的确，凭着有史以来最强大的 GPU 的帮助，XB 的光源能力已经远超 PS2 甚至 GAMECUBE，在游戏中这么强大的光源运算造成的"后果"就是画面阴影的极端真实。效果和效率都非常理想的 HRAA 抗锯齿功能是 XB 的又一个杀手锏。凭借极高的浮点速度，XB 在 1024X768 的分辨率下仍然能保证全屏抗锯的速度和画质。不过这里还要说明一点，XB 全屏幕抗锯齿的功能的确没有公布的时候那么强大，NV2A 并没有达到"在打开 FSAA 的情况下速度不减"的宣传数值。确切的情况是，在打开标准的 4XFSAA 情况下，XB 的 3D 运算速度将会下降 30% - 40%。但就是这样，XB 的抗锯效果和效率也是三台主机中最高的了。这也是 XB 比起 GAMECUBE 来最占优势的地方。

综合以上几点看来，我们在 XB 发售之前终于可以得出真正符合 XB3D 能力的评价：显存带宽低于 PS2 与 GAMECUBE，应付快速转换的画面与材质时可能会力不从心；显示芯片具有极强的浮点运算能力，足以应付多边形的建模与顶点运算；多边形运算能力在打开 HSR 后约为 PS2 的两倍；拥有远超 PS2 以及 GAMECUBE 的光源处理以及画面质量。《死或生》系列的游戏制作人板垣伴信前些时表示过，3 月底在东京电玩展公布的《死或生 3》即时演算画面都只是用 XB 第二阶段的开发工具制作的，完成度目前大概是 10% 左右，《死或生 3》真正的完成品会超越目前所有的格斗游戏。但是，对于这种说法我们真的能接受吗？恐怕并不。笔者在东京电玩展结束后的第三天就从网上下载了《VF4》和《DOA3》的动画演示，看完之后只有一种感觉：《VF4》的画面绝对不是《DOA3》能比的，至少是目前不能比。《DOA3》的画面更象是《DOA2》的加强版而不是真正脱胎换骨的 3 代。《VF4》的场地建模要比《DOA3》大上几倍，人物的表现力更是远超《DOA3》，真不明白板垣伴信所谓的"《死或生 3》真正的完成品会超越了目前所有的格斗游戏"是怎么得出的。这从另一个侧面也证实了目前 XB 所能发挥出来的 3D 机能是位于 GAMECUBE 与 NAOMI2 之间的，既是家用机的第一，又没有达到街机的水平。

在技术上，XB 的确是拥有很多比 PS2 优越的地方。怎么运用这种机能来制作出更适合玩家的游戏，就是剩下的唯一问题了。

文后语

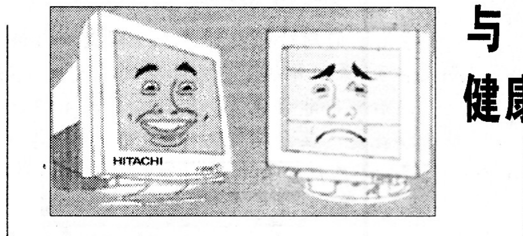
在日本，从世嘉内部已经传出了短期内不会向 XB 移植《VF4》的消息。起码在今年内，"独家"拥有《FFX》和《VF4》的 PS2 是绝对不会输给 XB 的，而在欧美，拥有"口袋妖怪"和"MARIO"、"大金刚"等超人气的任天堂也是 XB 不可忽视的敌人。XB 的当务之急，就是要赶快完善它的开发工具，让厂商尽快做出多一些远远超越 PS2 现阶段 3D 水平的游戏出来，这样 XB 才能与 PS2 进行更有效的竞争，才能吸引回已经被 PS2 上《FFX》、《VF4》等超大作吸引目光的用户们。

这，也是为什么我们要深刻地去分析 XB 3D 机能的原因。

作者：广西 黎锦全(EM:leo8008@sina.com.cn)

显示器 Q&A(一)

无阻尼线、环保与健康



1、什么是专业彩显？哪些厂家才能生产专业用显示器？

大屏幕显示器就是“专业”，军工/机械/建筑设计、彩色制版、影视制作等领域，往往要用到高分辨率彩显。事实上几乎所有厂家都能生产专业用途显示器，如 PANASONIC 等。

2、一些 17 寸显示器在广告中打出“专业”二字，是否可信？

真正用于“专业”的彩显必定在 17 寸以上。对于标榜“专业”的显示器，我们有必要调查一下它的技术层次和制造工艺。

3、哪些厂家的专业彩显较有名？市场份额各占多少？

正如上述，许多品牌都有专业型号，不能说谁的彩显就一定最好。但举世公认最具影响力的当属索尼和三菱，因为它们的管子具备鲜明的技术特点。不过，在**专业大屏幕**方面占据全球绝大部分份额的并不是它们，而是日立——全世界有**超过半数**的厂家采用日立显示管来配套产品。HITACHI 的这种领导地位源自它对技术独特而深刻的理解以及不懈追求，虽并不广为人所知，成就却极辉煌。

注：其实编者的夏普 BNC 端子专业彩电就使用日立显像管，故多年来对日立的亮与色深有感触。今日“亮霸”出山，天语并不奇怪，早在意料之中。截稿前，我曾兴冲冲地去观看编辑部新买的单 CPU G4，老远那透明显示器的外壳及其大底座可真叫气派，大机箱上的苹果标志旁边还有个小喇叭，半光电单键鼠标，还有那黑色键盘，完全是精品意识……正待本人近前欲细细观赏玩之时，突然一幅明显内凹而模糊不清（苹果 1024×768@99HZ）的画面跃入眼帘，将天语吓了一大跳……也许是画面太小分辨率低，那两条被国人尊为“防伪线”的东东预想以外碍眼，当时便将俺轰了回去……看来这 17 寸显示器还真是有问题。

4、最高分辨率这项指标是否很重要？

HITACHI 21 寸 CM815ET，是 2048×1536@82Hz。日立公司最新型 17 寸纯平显示器 CM625U，破天荒地达到了 1800×1440 的解像度。考虑到刷新率对人眼睛的影响，85Hz 场频下标定的分辨率是购买参考。

5、人们比较了解“珑管”，请问日立显示管有何特殊之处？

可能的话，下期我们就要以一款日立牌家用型 19 寸纯平为例，来合理分析当今显示器领域的最新最尖端技术动态，为朋友们更新彩显打游戏做好万全准备，尽最大努力避免在使用中出现种种预想以外的尴尬问题。编者深信，文章一定会产生正本清源之奇效，成为广大爱好者重要的显示器购买指南。

采用日立 Pure flat 纯平管的 MAG 显示器即将在我国上市

美格新品锐利珑 796PF、770PF 纯平显示器于近日正式上市，在全球首家采用日立 Pureflat 锐利珑显像管。Pureflat 是 HITACHI 公司 21 世纪最新研发的纯平面显像管。

美格锐利珑 796PF、770PF 更注重图像的理性表现，精准的聚焦和纯正、均匀的色彩，以及锐利不变形的线条，是专业显像的代表产品。两款新品点距为 0.25mm，配合独特的聚焦技术，与细颈电子枪，图像鲜明锐利，棱角清晰，层次分明。同时，美格锐利珑 PF 系列采用高透光率的玻璃材料与独特研究的 E－coat 涂层，图像对比度更加鲜明。

锐利珑 PF 系列具体技术特点：

1、采用高效能、高纯度的氖磷荧光粉。锐利珑抛弃了传统荧光粉，采用独家开发的氖磷荧光粉。这种成本更高的荧光粉，发光效率与色彩表现范围均比传统荧光粉有着天壤之别，锐利珑的对比度因之提高 10%以上，而亮度更有接近 20%的提高。而色阶方面，锐利珑改善幅度高达 17%，即使显示器最难显示的暗补色彩细节，锐利珑也有更深刻的描绘力。

2、配合原厂低耗、独特设计的偏转线圈。偏转线圈（DY）的素质决定一台显示器的聚焦与色纯、汇聚等关键指标，也是许多专业显示器厂的不传之谜。日立为保证每台锐利珑显示器的品质，独家采用每个显像管均配合原厂 DY 的做法，17" 锐利珑显像管更配合原厂专门设计的方形 DY（一般 DY 为了制作工艺简单，都制成圆形），梦幻组合，天衣无缝，将显像管特性发挥至淋漓尽致。

3、高透光率玻璃与涂层。市场上一些平面显像管因为表面玻璃较厚，造成图像亮度损耗甚至偏色，严重影响画面素质。而显示器的涂层则是为了防止显像管玻璃反光效应造成眩目，以及防止机内辐射而设，但往往反光和透光不能两全，涂层防反光、反辐射时，将图像也阻隔起来，造成出现“灰朦朦”的感觉。而美格锐利珑则采用高透光率的玻璃材料与独特研究的 E－coat 涂层，图像素质完全不受阻隔，并且符合最严谨的 TCO99 低辐射标准，因为减少了反射光干扰，图像对比度更加鲜明，细节表现极好，与其他显像管比，就如同照相机换了高级镜头拍摄的效果一样。

4、代价最低的高素质产品。锐利珑如此优秀的性能，却无需付出任何图像缺陷的代价来获得。在此显像管处于实验室阶段，就被戏称为“没有阻尼线的特丽珑”。

——796PF 指标

●行频：96KHz
●场频：150MHz
●带宽：203MHz
●最大分辨率：2048X1536 @ 60Hz 1600X1200@75Hz
●主要调节功能：聚焦调整/ 弯角调整/ SMT（表面装贴）/I²C 数据总线技术/黄金眼系统

（编注：MAG 770PF 为普及型 17 寸。上海朱伟同学的文章，下期刊登，特此致歉）

DC“软件金手指”

本不是对技术缺乏自信——其实我很愿意花上 1000 日元换回些 DREAM 去和日本、美国的玩家比比赛，可问题是……

于是用一张“金手指光盘”在 1 分钟内调出了所有隐藏车。这张 GAME SHARK 公司的碟片在各种“金手指”制品中非常特别，对 DC 而言，其特点如下：

●界面友好，切换菜单时可滚动显示。●易于操作。玩家可对欲实施“金手指”进行改动的游戏任意命名，另外对每一条“金手指”指令均可独立命名。●使用简便，稳定性好。●节约 VMS 容量，对应 VGA 输出。

“软件金手指”在价格上占有很大优势。使用中请注意一次不要选择太多的指令。还有，美版日版密码不同，输入时一定要准确。根据指令性质的不同，像“梦美”这种游戏在调出隐藏车之后，游戏会自动存档，下次再玩无须使用金手指盘来引导；而对于恐怖游戏“维罗尼卡·完全版”，我们通过查询可以知道，克蕾儿不死身的密码为 5887784C、000000C8、5887384C、000000C8，将这四行指令输入成功后，资料是存在 VMS 中的“金手指”记录下，每次游戏时需要引导才行。

サクラ大戦3 Sakura Wars ～巴里は燃えているか～

樱大战 3

～巴黎的燃情岁月～

让樱花迷们期待的超大作——樱大战 3 终于如期发售了，莱因费尽了力气才搞到限定版。不过打通一遍后觉得非常优秀。因此奋笔疾书将攻略奉献给樱花迷。注意樱 4 仍将在 DC 上推出！！

DC	厂商:SEGA	类型:AVG
	发售日:2001 年 3 月 22 日	

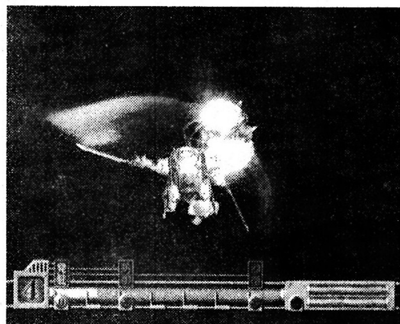
责编/W·P　文/莱因总帅

樱大战 3 完全攻略

第四话　蔷薇也有花蕾

大神被叫到作战指令室，格兰·玛司令让大神看候补队员名单，格兰·玛问大神是否认为现在的花组战力不足。这可是个两难的问题，最后大神还是同意格里希努的战力充足的看法，格兰·玛自然会不高兴了。不过格兰·玛给大神一张报纸，上面说巴黎最大的恶徒——洛贝利亚被捕。大神问是不是新候补队员就是洛贝利亚？结果，果然被大神说中了。洛贝利亚虽被判 **1000** 年徒刑，但她拥有非凡的灵力，格兰·玛希望借助她的力量来保卫巴黎。此时，格里希努自然是非常反对用坏人做队员。大神当然也同意格里希努的看法。不过格兰·玛还是让大神先去见见洛贝利亚，看看是否能说服她。于是大神决定一小时后在**ポーチ**集合，与大家同去。解散后就有 **1** 小时的自由时间了。

LIPS 选择：格兰玛问大神对花组现在战力不足看法——いや いままで战力十分（格里希努信赖 **UP**、格兰·玛信赖 **DOWN**）；看到报纸后——このロベリア·カルリーニを队员に（格兰·玛 **UP**）；格里希努反对——自分もグリシーヌ赞成です（格里希努信赖 **UP**）。



自由时间：

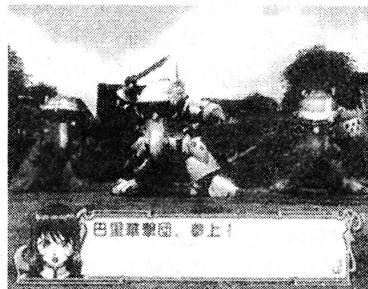
先去教会做忏悔，如果之前忏悔过两次，就会被爱莉卡发现忏悔的对象是大神，如果 **13：20** 到图书馆可以看到格里希努在看她家族的历史。到了广场上看见了可可和迫水大使在喂鸽子，大神也试着喂了喂。**13：25** 到花火的房间见到花火非常忧伤，大神自然要勉励她一番，当然会得到信赖作为回报。**13：35** 分之后到**カフェ**可以遇到格里希努玩她的迷你游戏——轨迹の人。到了 **13：45** 去道具屋可以帮助爱莉卡搬东西。**13：50** 到**シャワー**室见到爱莉卡，要立即外出否则会让爱莉卡信赖大幅度下降。当离集合时间还有 **5** 分钟时大神要到剧场的**ポーチ**去，这样可以得到格里希努的信赖。集合完毕后全员去了**サンラ**监狱。

LIPS 选择：教堂里看见爱莉卡——エリカくんの话に惑おかしたよ！（爱莉卡信赖大幅度 **UP**）；图书馆见到格里希努——フールメール若から繁荣してたんだね！（格里希努信赖 **UP**）；广场遇到可可喂鸽子——指针比正常低时确定（可可、迫水信赖 **UP**）；大神为花火解释日本的梅雨季节的含义——情绪があって俺は好きだよ（花火信赖大幅度 **UP**）；在カフェ见到格里希努——グリシーヌとパズルでぞ（玩格里希努迷你游戏）；在道具屋子见到爱莉卡——俺も手伝うよ（爱莉卡信赖 **UP**）；シャワー室见到爱莉卡——外に出よう。

来到了监狱，所长不让大神见洛贝利亚。不过在大神毫不退缩的决心面前，所长只能让他们见被称为“披人皮的恶魔”的洛贝利亚。大家来到了地下 **15** 米深的特别监狱。见到了洛贝利亚，而她一见到众人立即发出了攻击火炎，幸好大神的灵力保护了大家。而善良的爱莉卡为洛贝利亚解除了沉重的手铐，不过却被洛贝利亚作为了人质。大神说得无效的情况下爱莉卡要求由她自己解决被绑架问题。最后大神也没有办法。而爱莉卡的一套胡言乱语将洛贝利亚弄的一头雾水，被格里希努抓获。大神见无法说得洛贝利亚只好离去，临走时爱莉卡还帮洛贝利亚治好了伤。来到所长室，格兰·玛也在，她问大神能不能说服洛贝利亚，大神很肯定的说一定行。之后大家决定第二天再去。

LIPS 选择：所长不让众人见洛贝利亚——何としてで面も会する（全员信赖 **UP**）；洛贝利亚以爱莉卡为人质——指针在最大时确定（洛贝利亚信赖 **UP**）；爱莉卡要求自己解决——エリカに任せる（爱莉卡信赖 **UP**）；大神对洛贝利亚——怒らせてみる（洛贝利亚信赖 **UP**）；格兰·玛问大神能否说得——俺は仲间にてきると思います（爱莉卡信赖 **UP**）。

次日众人再度来到了监狱，在所长处得知洛贝利亚所抢劫的富人都是仪仗权势欺压百姓的地主与贵族。正在此时突然警



报大作，有看守报告犯人洛贝利亚越狱了。而且还将其他牢房的门打开了。看守要求使用大炮攻击洛贝利亚。大神为了救洛贝利亚决定带领花组去寻找她。之后就进入自由时间了。

先到特别牢房去看，发现洛贝利亚果然不在里面了，之后在到2号牢房的路上发现爱莉卡因手持机枪而被警卫追赶，此时当然要为她解释了。2号牢房中有个犯人对格里希努说只要放了他就提供洛贝利亚的情报。而大神当然不同意这个条件。在格里希努的逼迫下犯人说洛贝利亚还在监狱中。到了5号牢房看到可可正在为犯人表演，以免他们乘机逃走。到了1号牢房格里希努正在给犯人做思想工作？发生了2、3、4号牢房事件后，会发生在4号牢房中发现定时炸弹的报告。大神自然立即赶去，经过紧张的时限LIPS后，成功的拆除了炸弹，这时所长办公室又出事了，刚才的犯人要挟所长放他出狱，就说出洛贝利亚的藏身处。大神立即逮捕了犯人，之后他说洛贝利亚就藏在特别监狱中。这时回特别监狱调查床下两次就可以找到洛贝利亚。此时格兰·玛也赶到狱中，在格兰·玛与大神的减刑承诺下，洛贝利亚终于加入了巴黎华击团。

LIIPS选择：爱莉卡被追赶——看守に说明する（爱莉卡信赖UP）；犯人提供情报——应しるわけない（格里希努信赖UP）；5号牢房见到可可——监狱の样子を探る（可可信赖UP）；1号牢房见到格里希努说教——根性をたたき直してやってくれ（格里希努信赖UP）；2号牢房见到爱莉卡——扉に体当たりをする（爱莉卡信赖UP）；4号牢房的炸弹拆除——时间经过后逃ネジをはずす——青コートを切る——指针比



正常高一点比最高少（全员信赖UP）不过如果不能拆除，只要大神什么都不选（大神自己抱住炸弹）一样能使全员信赖UP；在所长室——迅速确定捕まえる；给洛贝利亚条件——役罚を减らしてやる（洛贝利亚信赖大UP）。

洛贝利亚来到了剧场，也在舞台上表演，当警部来到时被洛贝利亚吓了一大跳，不过洛贝利亚说自己是萨菲亚才使警部安心。可可也不相信眼前的姐姐是大恶人洛贝利亚，结果被洛贝利亚恶狠狠的骂了一顿。在客席上警部说最近发生了许多名画被毁事件，而且怀疑是洛贝利亚干的，大神当然要替洛贝利亚说好话了。在ロビ－格兰·玛也让大神调查名画被毁事件，因为这似乎与怪人有关。

LIPS选择：洛贝利亚问大神表演她如何——もう一度俺のため踊につってくれ（洛贝利亚信赖大幅度UP）；可可问眼前的人真是洛贝利亚吗？——もしかして别人かも…（可可信赖UP）；名画被毁事件是否与洛贝利亚无关——はい，俺もちかう思といます（洛贝利亚信赖UP）。

在作战会议上，格里希努与洛贝利亚发生口角似乎要出现混战，此时选爱莉卡加势。而格兰·玛掏出了一张死刑执行书以此约束洛贝利亚。之后大家开始讨论怪人会袭击那个美术馆。于是大家就**ル－ブル**与**オランジュリ－**两个美术馆遭袭击的可能性做了分析。最后大神决定防守**オランジュリ－**。到了**オランジュリ－**才发现中计了，怪人果然袭击了**ル－ブル**，而怪人**ナ－ラル**则游说洛贝利亚加入她一伙。洛贝利亚问大神她真的加入怪人一伙大神能怎样，大神果断的说"如果这样我立即在这里杀死你！"最后洛贝利亚只能打消这个念头。

LIPS选择：格里希努与洛贝利亚的冲突——グリシ－ヌを加势（格里希努信赖UP）；最终决定保护的美术馆——オランジユリ－（格里希努、可可信赖UP）；发现中计后格里希努认为是自己的过错——悩むのは无た（格里希努信赖UP）；洛贝利亚要与怪人合作——指针最高时确定（洛贝利亚信赖UP）。

作战会议，最好选择"美术品收纳作战"比较简单。而大神在出击前答应此次作战后为洛贝利亚减100年的徒刑，也使得洛贝利亚信赖大幅度UP。

战术指南：第一战只要将艺术品顺轨道推到门里即可，注意不要使用大范围攻击伤到艺术品。第二战是BOSS战，注意本关**ナ－ラル**的机体HP1400，虽然各方面能力奇低，但是必杀技有短路特效，中了必杀技后不能行动。它的普通攻击范围是巨大的十字形。而真正有威胁的是**ナ－ラル**专用蒸汽兽**ル－ジュ**它们的每次攻击都会和**ナ－ラル**组成协力技，给花组极大的伤害。因此最初要先让可可消灭或牵制**ル－ジュ**，由于**ナ－ラル**防御力低，只要不让**ル－ジュ**靠近很快就可以击倒她。

第五话　黑衣的新娘

大神来到格兰·玛的办公室，格兰·玛将所有花组候补队员都不合格的情况告诉了大神，她希望大神用灵力探测器去巴黎街上寻找高灵力的人。另外她让大神顺便为剧场订花，。大神出来后就可以自由行动了。

LIPS选择：格兰·玛问大神花组战力如何——ちょうどいいですね（格兰·玛信赖UP）。

自由行动时间：大神先到电梯前见到了洛贝利亚，她请大神去她的房间玩，大神进去后发现她的屋里非常乱。洛贝利亚让大神帮她打开一个箱子，大神答应后就可以玩迷你游戏了。之后大神去浴室准备洗澡，正好见到了洛贝利亚，大神赶快离开了浴室。到了卖店可以买到洛贝利亚的照片。来



到花店看到主人贴的条子15：45才会回来。大神到了墓地见到了格里希努。然后在公园中看到爱莉卡摔倒在地上。大神让她赶快洗洗伤口。接着去马戏团见到了可可。到15:45到花屋定了花之后，去墓地，看见了花火正在墓地，她见到大神后便走了，而大神捡到了一张花火与一个男子的合影。大神便去追赶花火，到了水边的桥上，大神以为花火要投河水，便冲上去想阻止她，不料用力过大，大神掉到了水中。而花火也因为突然的惊吓而昏倒。大神上岸后叫醒了花火，并将合影还给了花火。花火很感谢大神，之后离去了。大神突然发现刚才

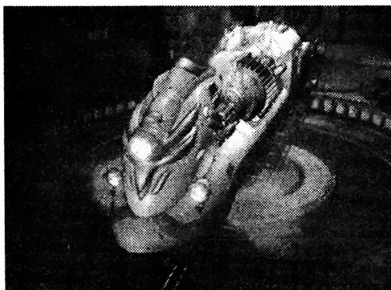
灵力探测器由于收到了极大的灵力而坏掉，难道花火也有巨大灵力？大神决定先回去将湿衣服换掉。

LIPS选择：洛贝利亚的家——调查床下的箱子两次——もしかしてハクタン？（洛贝利亚信赖UP）；浴室中的力度选择——指针比最高小时确定；与洛贝利亚对话——男として、许されないから；爱莉卡摔倒——ツバをつけてあげる（爱莉卡信赖UP）；在墓地见到格里希努——俺に何か隐してないか？；看见花火在墓地——花火に声出；在桥上见到花火——うしろから抱きとめる（花火信赖UP）。

换了衣服来到剧场，大神发现在**ロビ**见到了可可，大神让她去叫大家集合，之后的会议就是讨论花火做花组队员的事。讨论结束后，格里希努找大神说花火的事。从格里希努口中得知菲利普是花火的婚约者，和菲利普已经死于意外的事。

LIPS选择：见到可可后——わかった、いまいく（可可信赖UP）；格里希努找大神——わかった、いまいく（格里希努信赖UP）。

第二天早上，格兰·玛让大神去取昨天预订的花，在花店正好看见了花火也在买花。大神也到了墓地，并且将刚刚取到的花放在菲利普墓前，花火很感动，将菲利普的死因告诉了大神。原来一年前花火、菲利普、格里希努三人乘船旅行不料船沉于大西洋中(泰坦尼克？)，菲利普死于海难。说着说着花火突然眼神迷离，不过很快就恢复了。大神此时突然感到饥饿，于是约花火一起吃午餐。作为标准的日本女性，花火当然不会决绝男士的进餐邀请。大神来到了



レストラン餐厅，老板说现在人满要1个小时后才能有座位。于是先去别处逛逛。在公园见到了喝醉的洛贝利亚，缠着大神。花火以为他们是恋人不好意思的跑了。大神让洛贝利亚完全清醒后去追花火，解释了刚才的误会。到了市场，见到了正在被罚削**ジャガイモの**皮的爱莉卡，大神自然帮她削皮了。之后大神带花火去教堂，爱莉卡为大神演奏了一段风琴，不过爱莉卡也被神父责备了。大神也为爱莉卡说了许多好话神父才消气。时间还早大神来到了花火的房中，在这里可以得到不少的信赖度。接着到水边的桥再次见到了爱莉卡，她问大神是否去格里希努家玩。大神当然婉言谢绝了。两人去**カフェ**见到了可可，大神教会了可可如何在饮料中加砂糖。最后两人来到了餐厅，找到座位后大神点了今天最好的料理。大神与花火出门后怪人**コルボ**出现，并变成了菲利普，此时花火已经完全被迷惑了，于是**コルボ**带着花火飞到了巴黎大戏院中就消失了。大神只得回到作战室准备营救花火。

LIPS选择：在墓地见到花火——お墓に花をたむける（花火信赖大幅度UP）；花火眼神迷离——元气づける（花火信赖UP）；见到洛贝利亚——完全に目觉して（洛贝利亚信赖UP）；市场中见到爱莉卡削皮——指针在正常下面一点确定（爱莉卡、花火信赖UP）；教堂中爱莉卡被骂——时间经过后选俺のせいてす…すみません（花火信赖大幅度UP）；在桥上见到爱莉卡——不回答（格里希努、花火信赖UP）；カフェ见到可可——全部、加えて饮むのかな？（可可、花火信赖UP）；花火房间中调查模式调查竹子两次——俺は每日にでも（花火信赖UP）；调查屏风两次后出现时限LIPS，顺序是ボウズがビョウブに→ジョウズにビョウブの→エをかいた（花火信赖UP）；到了餐厅点菜——本日のおすすめ料理にする（花火信赖大幅度UP）。

战术指南：

第一战，注意的地方就是船在不断下沉，当光武遇到海水就会被击到，所以要不惜一切代价向上方攻击。所以最大的敌人并非蒸汽兽，而是挡路的栅栏，可可与洛贝利亚的必杀技将发挥很大的作用，此外上方的炮台要快速消灭，否则威胁很大。只要大神靠近花火就过关了。

第二战，**BOSS コルボ**是飞行机体所以在他的两翼没有被破坏前大神、格里希努、洛贝利亚攻击无效。这点要注意。所以大神等人要抓住机会消灭隐藏的蒸汽兽。当**コルボ**的HP小于800时就会发生事件，之后花火加入。花火的攻击方式是射程极远的弩箭。正是**コルボ**的克星，基本上有三个回合就可以消灭他了。

DISC1结束

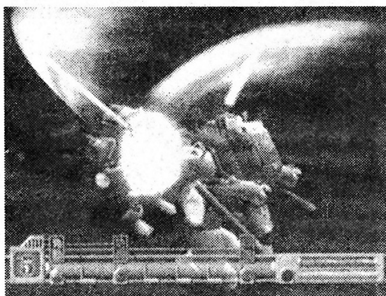
DISC2 第六话 巴黎的假日

大神一觉醒来后，看到爱莉卡约大神一起去吃早餐，结果通信机显示信息，让大神立即去剧场。来到剧场后在客席见到了格兰·玛，她说要放两天假，原因是地下仓库要施工。离开客席后，整备班长问大神休息中是不是去看赛马，大神当然同意。而格兰·玛则说休假时和花组的女孩约会才对，让大神很不好意思。大神来到**カフェ**吃早点，突然老同学加山雄一用传统方式出现在大神面前。他说来巴黎是进行海军研修的，这时爱莉卡与可可也来吃早餐。大神向两人介绍了自己的好友加山。吃过饭后就是自由行动时间了。

LIPS选择：格兰·玛说要放假——休みを（格兰·玛信赖UP）；与整备班长看赛马——わかりました（加恩班长信赖UP）；格兰·玛问大神去不去约会——それは（格兰·玛信赖UP）；加山出现后——お前、加山雄一；见到爱莉卡——俺の亲友た。

自由时间：

在剧场门前遇到了格里希努与花火，她们问大神明天有没有特别的安排。大神当然说还没有，于是两人高兴的走了。到了剧



场的**ロビ**，加山问大神最近在巴黎干什么，大神自然实话实说。进了门正好遇到辛，大神为加山做了介绍后，辛主动要求做向导，大神当然答应了。两人到卖店买相片正遇到梅尔，加山好象有事找格兰·玛，于是梅尔先带加山去格兰·玛办公室。大神则在门外等候。进入了调查模式后可以与辛和梅尔增加不少信赖。加山从办公室出来后，三人又参观了剧场的后台，最后三人回到剧场门口，大神则决定继续带加山去巴黎转转。先到广场，却被洛贝利亚撞了一下，接着大神的钱包就不见了。大神当然叫住洛贝利亚拿回了钱包。来到教堂遇到了热情的爱莉卡，神父说爱莉卡太热情会让人们为难。大神当然觉的没关系了。接着去看看图书馆，格里希努正好在里面，她问送什

么礼物给花火。大神说如果亲手做蛋糕效果会很好。然后带加山到马戏团后见到了可可,去バ-时再次见到洛贝利亚,她正要迷惑加山时大神果断的提醒了老同学,二度失手的洛贝利亚不满的离去。**15:00** 加山离去,大神也回到自己宿舍考虑明天和谁约会。这时可以选择约会对象,(本攻略以爱莉卡为主),而通信完毕后,与大神信赖度最高的队员会呼叫大神,问大神明天有没有安排。大神说下午有时间,于是约定下午见面。(建议大家脚踩两只船,这对今后作战有很大好处,否则你就等着苦战的来临吧)通信完毕大神也睡了。

LIPS 选择: 剧场门前见到花火与格里希努——特に预定ない(花火、格里希努信赖 UP);加山问大神最近在干什么——巴里华击团、花组队长;广场见到洛贝利亚偷钱包——指针最高时确定(洛贝利亚信赖 UP);到了教堂后见到了爱莉卡——そんなことない(爱莉卡信赖 UP);图书馆中见到格里希努——手作ケ-シ(格里希努信赖 UP);在马戏团见到可可——加山一しゆに(可可信赖 UP);与可可继续谈话——エリカくんを大变(可可信赖 UP);在バ-发现洛贝利亚——加山に忠告(洛贝利亚信赖 UP);在宿舍中与爱莉卡通信——あの、明日ヒマ



(爱莉卡信赖大幅度 UP);格里希努来电——じやあ、明日午后ヒマ。

大神约了爱莉卡与格里希努。早上大神先和爱莉卡去踢足球,此时爱莉卡见到一个孩子远远的看别的孩子玩球,她便去看看那孩子怎么了。到了中午大神便去与格里希努约会了。格里希努约大神去骑马打猎,此刻大神的马术发挥了作用。当格里希努因为马受惊而落马时大神非常漂亮的接住了她,自尊心受到伤害的格里希努决定猎杀刚才让马受惊的野兔。但当格里希努看到野兔一家后,露出了善良的本性。决定放走野兔一家。在回去的路上,大神被格里希努的恶作剧搞的从马上掉了下去。昏迷中大神再次见到了恶梦中的怪人。

LIPS 选择: 爱莉卡要求与大神一起踢球——よし 胜负た(爱莉卡信赖 UP);爱莉卡去帮助小孩——俺も一绪に行こうか?(爱莉卡信赖 UP);格里希努问会不会骑马——少しはあるよ(格里希努信赖 UP);见到小野兔——时间经过后グリジ-ヌもかわいい(格里希努信赖 UP)。

大神醒来后突然收到了紧急通信,原来在凯旋门出现了极高的妖力,在大神的"巴里华击团、出击**せよ**!"的号令下巴黎华击团冲向了凯旋门。

战术指南:这一关敌人是**カルマ-ル**公爵,一开始他就将先前战死的 **5** 个怪人复活了。而没与大神约会的三个队员会冲上去攻击他,结果中了计,被新型蒸汽兽包围。此战非常不好打,因为**オラン**防御力非常高,且 **HP** 高达 **250**,攻击范围又广泛,必须不惜一切代价先用必杀消灭它们。要多用大神的掩护技来保护 **HP** 少的队员,此外两门大炮的攻击也要小心,必要的时候跳入弹坑就可以躲避其强力的攻击。当敌人全灭后**カルマ-ル**出场,但是因为大神完全不堪一击而败北。最后**カルマ-ル**认为大神太弱,现在杀了也毫无意思,便在狂笑声中离去了。大神此时也深感自己的力量不足。

第七话　光明由东方而来

大神再次从恶梦中醒来,立即来到了剧场。在剧场入口见到了辛和梅尔,大神谈起了此次的败北,不由得想起了帝都的帝国华击团。正在大神看着与帝国华击团的合影时,爱莉卡正好经过,大神的合影自然也被爱莉卡借去看了。大家看过了合影后,可可说大神喜欢帝国华击团的人们,大神当然说这是没有的事。正在众人议论时,一个绑着纸条的玫瑰被扔到了剧场,玻璃也被打碎了。玫瑰上有一张写有"光明由东方而来"的纸条。格兰·玛让大神去调查打碎玻璃扔纸条的人。

LIPS 选择: 在剧场门前见到辛和梅尔——前回の败は俺(辛、梅尔信赖 UP);爱莉卡见到了帝击照片——ああ、いいとも(爱莉卡、可可信赖 UP);可可问大神是不是只喜欢帝击——そんなことない(可可、格里希努信赖 UP)。

大神先去卖店,正好辛也让大神去帮忙订花,大神当然答应了。在广场上大神从路人口中得知,有个白衣男子匆匆忙忙的跑了过去。找到线索的大神立即回到剧场报告格兰·玛。完成了调查事件,大神来到了市场见到可可,当大神来到剧场门前就可以见到花火,她说要到剧场地下练习弓箭,并邀请大神同去,大神则欣然前往。到餐厅时正好遇到格里希努和爱莉卡在用餐。大神为她的咖啡加入了非常适度牛奶,令她很满意。离开餐厅来到桥上,看见了爱莉卡,她告诉大神 **8** 月 **15** 日是她的生日。在大使馆中,大神向迫水大使报告了收到的奇怪纸条,大神认为这是帝击传来的通知信。自由时间结束后,大神来到了剧场。正在此时,一个白衣人突然从门前跑过。大神立即跑去追赶。

LIPS 选择: 辛请大神去花屋——わかったすく行(辛信赖 UP);在市场见到可可——その通り(可可信赖 UP);在剧场见到花火——花火と弓の练习(玩迷你游戏——矢の当たる蚃噬);餐厅为格里希努对牛奶——指针正常偏下时确定(爱莉卡、格里希努信赖 UP);桥上爱莉卡问大神 **8** 月 **15** 是什么日子——たれかの诞生日(爱莉卡信赖 UP);爱莉卡问大神知道天使吗——天使さまの口止;迫水大使问大神对信的看法——帝都の传言(迫水大使信赖 UP)。



大神来到了广场,那白衣男子已经消失在人群中了。爱莉卡突然出现,她说"世界**の**花**の**博览会"已经开始了。那里展出了世界各地的名花,让大神一起去看。到了会场,大神见到了久违的樱花树。在异国城市巴黎见到了令人怀念的樱花,使大神想起了在上野公园樱花树下的一幕。正在这时,一个熟悉的声音将大神从回忆中带回了现实。"大神先生,好久不见了"樱花树后出现了一个少女,而她竟然是帝国华击团花组的队员——真宫寺樱。而爱莉丝、神崎堇也相继出现在大神面前。大神几乎不相信这

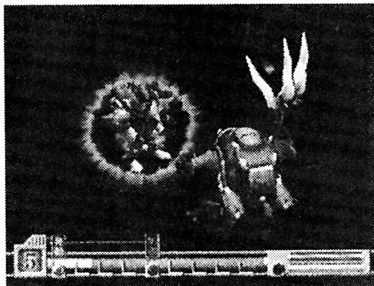
是真的。爱莉卡得知这是帝国华击团的前辈后，非常激动，只是有些过了头，让大家觉得爱莉卡有些恐怖。爱莉卡则不管这些，建议大神召开一个欢迎会，欢迎远道而来的帝国华击团队员。大神表示赞同。在欢迎会上大家相互做了介绍。

LIPS 选择：见到花组的队员——ひさしふりたな，みいな；介绍爱莉卡——巴里华击团，花组（爱莉卡信赖 UP）；爱莉卡想召开欢迎会——よし，やろう！（爱莉卡信赖 UP）。

欢迎会进行了一段时间，辛告诉大神，新作的蛋糕已经烤好了，让大神去取。大神刚到厨房，花火就跑来说，格里希努和谨吵架了。大神忙赶去，原来二人，正因为各自的出身吵的不可开交。大神也没有办法说服两人，这时，爱莉丝与可可因为称呼大神的方法也吵了起来（画面非常搞笑）。大神正要劝说二人时，格里希努与谨已经用必杀技互相交手了。当大神回到爱莉丝处时，她们的灵力也都上升到极点。大神也被吹飞。此时，爱莉卡非常关心大神，却被一旁的樱看见了，樱自然醋意大发。两人也险些为大神而吵架。欢迎会就以这种混乱的局面而收场。

LIPS 选择：格里希努与谨吵架——待つんだ、すみれ（格里希努信赖 UP）；可可与爱莉丝吵架——イチロ　（可可信赖 UP）；爱莉卡说大神已经约定永远和她在一起——指针比最大时确定。

大神招集大家开会，经过大神的说服，



大家最后同意再次召开一次欢迎会。忙完了巴黎华击团还要去帝国华击团说服花组。大神来到了花组所在的餐厅努力说服了谨和爱莉丝。完成任务的大神还要到剧场工作。自由时间。

在卖店里看见了爱莉丝，她也在买巴黎华击团的照片。而辛也主动为她介绍。如果大神此时已经有五个花组队员的照片，就可以买到特制照片了（辛与梅尔）。来到客席见到爱莉卡表演，要提醒她注意脚下，不要摔倒。来到乐屋见到了爱莉卡，当然要夸她表演的大有进步了。到厨房见到可可正在洗盘子，她脚下一滑摔倒了，大神当然先要抱住可可了。在道具屋见到穿着和风浓重的演出服的花火，大神不由得夸她穿和服很合适。，当大神路过餐厅时爱莉卡给了大神一张泳装入场券，正要回家，突然通信机响，马上赶回剧场，原来梅尔与辛会邀请大神一起去赌场。当然一起去了。去了就可以玩**ポカ**与**ブラックジャック**两种纸牌游戏。赢了的话可以令两人信赖大增。回家后发现加山竟然在大神屋中(不愧是忍者)，他给了大神一张舞蹈比赛入场券。

LIPS 选择：卖店中见到爱莉丝——よかったね（辛信赖 UP）；与辛谈话——俺が上手ない（辛信赖 UP）；爱莉卡表演时——脚下の注意（爱莉卡信赖 UP）；在乐屋见到爱莉卡——すこい上手（爱莉卡信赖 UP）；在厨房可可摔倒——コクリコを抱（可可信赖 UP）；道具屋见到花火——よく似合ってすよ（花火信赖 UP）；见到辛与梅尔——わかつた(辛与梅尔信赖 UP)。

第二天大神决定让两个花组一同参加在艾佛尔铁塔下举行的舞蹈比赛。大家当然同意。在比赛中两个花组相互认同了对方的实力。就在宣布优胜者时，两个复活后的怪人出现在艾佛尔铁塔。看来华击团出击的时候到了。

LIPS 选择：决定进行什么比赛——ダンス、コンテスト（花火、爱莉卡信赖 UP）；决定ダンス比赛后——よし、ダンスで胜负（格里希努信赖 UP）；出击命令——巴里华击团，出击せよ（爱莉卡信赖 UP）。

战术指南：敌人机体更新后，防御力极高，打起来非常困难。不过只要坚持到第二天，就会出现帝国华击团登场事件，一举消灭全部敌人。之后两个怪人登场，樱问大神让帝国华击团消灭哪个怪人。建议将**ピトン**交给樱，因为**シゾー**似乎好对付一些。在 **BOSS** 战时要先将四周 **HP** 为 **1** 的机体消灭，然后集中攻击**シゾー**的背后（正面攻击无效），要速战速决，否则敌军增援机体多了就危险了。

第八话　无法飞翔的天使

上一战之后，巴黎华击团队员感到自己的力量相对与帝国华击团明显的不足，于是大家决定进行特训。大神向格兰・玛提出了特训计划。格兰・玛说特别教练已经来到了巴黎，让大神去广场迎接特别教练。当大神来到广场后发现通信机显示特别教练迷路了，大神只好去四处寻找。自由时间又到了。

自由时间先到教堂，神父问大神最近爱莉卡是不是给大神添了许多的麻烦，大神当然说这是没有的事了。来到图书馆花火正在看书，刚和她说了几句话就收到了通信，说在画家多的地方见到了特别教练。大神立即来到广场，正看见爱莉卡因为洋白菜散落在地上而大声呼救。大神正要帮她捡菜，结果两人却撞到了一起。正在两人不好意思时，一个虚无僧出现在大神面前。而虚无僧竟称呼大神为“队长”原来特别教练就是从帝都赶来的桐岛**カンナ**、玛利亚和李红兰。见到前辈的爱莉卡自然又是要大感激一番了。连桐岛**カンナ**都觉得爱莉卡热情的有些恐怖了。

LIPS 选择：神父问大神爱莉卡是不是给添



麻烦了——そなことないよ（神父信赖 UP）；在图书馆见到花火——恋爱小说（花火信赖 UP）；见到迫水典通——わかりました（迫水大使信赖 UP）；见到爱莉卡——エリカを止(爱莉卡信赖 UP)。

在作战会议上，桐岛负责作战斗技术特别教练，玛利亚作为战术特别教练、红兰负责光武的操作训练。在训练中爱莉卡表现的最积极，而成绩却最差。各项成绩都不及格，格兰・玛让大神要好好与爱莉卡谈谈。大神准备趁闲暇时去舞台、厨房和格纳库找玛利亚她们。刚从格兰・玛出来就遇到了爱莉卡，她让大神帮她训练射击。训练完毕，大神来到舞台找玛利亚，此时洛贝利亚正和玛利亚为谁的战斗能力高而打赌，

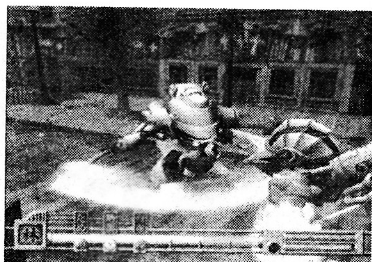
大神也被牵扯进去。到了厨房见到桐岛**カンナ**正在吃饭，花火对如此开朗的**カンナ**感到很奇怪。最后仓库可以见到红兰正在认识整备班的整备员。

LIPS 选择： 爱莉卡让大神一起训练——わかつた（玩爱莉卡的迷你游戏修道服与机关枪）；见到玛利亚与洛贝利亚——不回答（洛贝利亚信赖 UP）；在厨房见到カンナ和可可——サカスの动物（可可信赖 UP）；红兰问大神知不知到整备工作最重要的事——爱情と信念（整备班长信赖 UP）。

特训之后，爱莉卡三天没来剧场了。晚上又下起了雨，天也灰蒙蒙的。这时梅尔跑来，说门口有个人举动很奇怪。大神立即出去看看情况了。结果大神的一声大喝，把门口的雷诺神父吓了一跳。神父说有话要和大神谈，大神请神父去屋里说话。没想到神父说的事竟然是将爱莉卡从教会开除。原因是爱莉卡做事太马虎了，她不适合做修女。糟糕的是这些话全被爱莉卡听到了，她跑了出去。格兰·玛让大神立即召集全员去寻找爱莉卡。

LIPS 选择： 梅尔说门外有怪人——俺が样子を见（格里希努、可可信赖 UP）；与格兰·玛对话——必すエリカを取回（格兰玛信赖 UP）。

自由时间里，大神在公园见到花火，她让大神不要责怪爱莉卡。大神自然是不会去责怪她的。到了市场见到可可在哭，大神鼓励了可可一番后，来到バ－对洛贝利亚



的莫不关心表示气愤后，大神收到了通信，得知水边的桥上有个红衣女子。大神立即跑到桥上见到了伤心的爱莉卡，大神让爱莉卡赶快回去。此时爱莉卡因为着凉而发烧了。大神只能把她带回自己的宿舍，并向格兰·玛报告。爱莉卡洗完澡后似乎身体也好了一些。大神让爱莉卡早些休息，自己则在地板上将就一晚了。晚上爱莉卡问大神是不是喜欢她，大神的回答当然是肯定的。结果爱莉卡却睡着了，没有听见大神的话。晚上爱莉卡身体突然发出了光芒，看来爱莉卡拥有极大的灵力的确还没有完全发挥。

LIPS 选择： 花火让大神不要责怪爱莉卡——ああ わかつた（花火信赖 UP）；市场上见到可可——今は泣いダメた（可可信赖 UP）；见到洛贝利亚——たしかに（洛贝利亚信赖 UP）；爱莉卡问大神睡在地板上行吗——俺はいいから（爱莉卡信赖 UP）；爱莉卡问大神喜欢她吗——指针最大时确定（爱莉卡信赖 UP）。

早上，大神从睡梦中惊醒，爱莉卡已经恢复了精神，爱莉卡为大神跳了一段恢复精神的奇怪舞蹈。还请大神吃她做的料理。（光从画面上看就知道难吃至极）不过大神还是硬着头皮吃光了，而爱莉卡说大神是第一个吃光所有料理的人非常高兴。此时收到通信，说剧场遭到攻击，爱莉卡立即冲了出去，原来是花组队员发的假消息，大家都在等待爱莉卡。就在这时真的有敌人出现攻击剧场，于是大神换乘强力机体——光武 F2 迎战敌人。

LIPS 选择： 爱莉卡跳舞——さ、さわやかな；吃爱莉卡早饭的顺序——正中→下→上→右（爱莉卡信赖连续 UP）。

战术指南： 本战开始全员机体更新，攻击力更是非凡。而且外型极其华丽（爱莉卡的光武还有一对美丽的翅膀！真是极尽奢华之能事）但最初爱莉卡的状况极差（攻 3 防 2 移 1、无法气合、防御 1）不能靠她的必杀回复体力是一件非常麻烦的事。这样只能稳扎稳打消灭掉路上的敌兵。当靠近 **BOSS ナ－ラル**时，她会主动攻击，不过由于现在华击团的力量提升了许多，只要两、三个回合就可以轻松消灭她。胜利后，**コルボ**出现围攻爱莉卡，其他队员则拼命保护她。最终爱莉卡将体内的灵力发挥到了最大，恢复了所有受伤的机体。花组正式与**コルボ**展开战斗。由于此战画面灰暗，要注意寻找潜伏的敌人。建议全员从右边攻击**コルボ**，只要用合体技消灭**コルボ**的翅膀和周围的蒸汽兽增援装置。就可以非常轻松的干掉**コルボ**了。

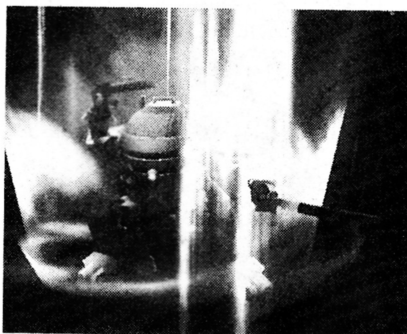
第九话　用栅栏围成的岛

法军特种部队对怪人的本部——**テシ**岛进行了突击，结果大败而回。最后内阁会议将消灭怪人本据地的任务交给了巴黎华击团，并且让巴黎市民进行避难。会上大神下定决心消灭怪人集团。在作战准备时，爱莉卡将内心对自己力量的恐怖告诉了大神，在大神的开导下，爱莉卡也恢复了自信。之后就到了自由时间。

LIPS 选择： 作战指令室中对此战的看法——正义はかならす胜（洛贝利亚、花火信赖 UP）；爱莉卡对自己的力量感到恐怖——大丈夫する（爱莉卡信赖 UP）。

自由时间先到市场去，可可捡到了一只小猫，可可说要用自己最喜欢的人给它命名。而可可最喜欢的竟然就是大神。到公园中见到洛贝利亚，谈到了自己的人生如果不是遇到了花组可能还在服刑中。在墓地，鼓励花火后，大神来到**レストラン**勉励了格里希努。最后到教会见到爱莉卡正在祈祷。大神也和她一同向神作了祈祷。将队员的状况都了解后，回到剧场。格兰玛让大神去查看避难状况。大神到了大使馆、警察署、**サカス**、**グリシヌ**家，教堂见到了许多感人的事件。

LIPS 选择： 可可要给猫起名字——コクリ

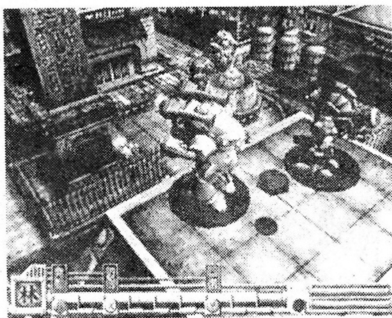


コなら安心だな（可可信赖 UP）；洛贝利亚谈起了人生——俺がいなくて（洛贝利亚信赖 UP）；在墓地见到花火——花火くんは俺か守ります（花火信赖 UP）；餐厅见到格里希努——かけがえのない（格里希努信赖 UP）；教会中见到爱莉卡——俺たちは负けはしない（爱莉卡信赖大幅度 UP）；大使馆中见到大使还没有避难——俺たちに任せてさい（迫水大使信赖 UP）；警察署见到警部还在工作——わかりました（艾比扬信赖 UP）；サ　カス见到罗兰斯先生——わかりました（罗兰斯信赖 UP）；格里希努家见到塔利夫夫——グリシ　ヌ大丈夫た（塔利夫夫信赖 UP）；在教堂见到雷诺神父——俺か教堂ります（神父信赖 UP）。

所有人都去避难后，大神发现巴黎天空中突然出现了一个巨大的兵器。它仅仅一

击就将巴黎的大半个城市完全毁灭。怪人**カルマール**公爵说在日出时**オプスキュール**将对巴黎进行毁灭性攻击。就在他口吐狂言时，两个熟悉的身影听到了他所说的一切。

在作战会议上大神说最重要的是要先收集敌方情报，正在此时雷尼与织姬出现。原来她们是为了此次任务，特别从帝国华击团调动到巴黎。雷尼还通过读唇术得知了**オプスキュール**将在日出展开攻击。所以，侦察任务就交给她们了。在出发前二人分头去准备。织姬在乐屋教格里希努跳一种"手忙脚乱"舞。而雷尼则在道具屋准备，当然要帮助她了。一切准备就绪后，两人出发了，大神见还有13个小时才开战，决定在作战指令室小睡一会儿。睡梦间，谜之人再次出现，当大神再度从恶梦中惊醒时。格兰·玛已来到了大神面前。她让大神选一名副队长，万一大神在决战中，战死就由副队长指挥。而且大神回到帝国华击团后副队长将被正式任命为巴黎华击团队长。人选就是和大神信赖度最高的三人，大神最后选择了爱莉卡。格兰·玛让大神将副队长的任命的事告诉爱莉卡。当大神见到爱莉卡，说出了副队长任命的事后，爱莉卡很吃惊，但也非常高兴。爱莉卡问大神是否能和她永远在一起（这个选择至关重要，不过为了本战的顺利还是骗她一次吧），得知大神能和自己在一起的爱莉卡向大神告白了。此时织姬发来了情报，于是全员出击。



LIPS 选择： 作战室中大神要先收集情报——まずは情报收集（花火、可可信赖UP）；见到织姬与雷尼——二人とも久さしぶりたな；织姬与格里希努吵架——织姬くん止（格里希努信赖UP）；可可问什么是读唇术——唇の动きで语に读（可可信赖UP）；乐屋中见到织姬——てんてこ舞い、ない（花火信赖UP）；道具屋见到雷尼——よし、俺も手传うよ（爱莉卡信赖UP）；格兰·玛让大神选副队长——はい、わかつた（格兰·玛信赖UP）；爱莉卡问大神是否可以和她一直在一起——わかつた、すと一绪（爱莉卡信赖大幅度UP）；作战室下达出击命令——巴里华击团，出击せよ（爱莉卡信赖UP）。

作战指南： 最初时由于雷尼与织姬被**レオン**抓住，使得花组被**レオン**用计围在光束中间。要击破八根光柱就必须在柱子闪红光时攻击，否则无效。这一战相当困难，必须不惜一切代价攻击光柱，而且对于两门大炮与蒸汽兽召唤装置必须迅速消灭（花火和爱莉卡是最好的选择）。注意充分利用洛贝利亚和可可的大范围攻击将敌人与光柱一同消灭。当大神逃出包围网后，**レオン**让大神放下武器过去，否则杀死雷尼与织姬，大神为了两人的安全毅然放下双刀，走了上去。就在危急关头，加山出现救下两人。爱莉卡在关键时刻将大神的双刀递给了他。BOSS战开始。注意最初大神远离花组队员，所以攻击完**レオン**后要注意防御。**レオン**除了HP变高外，其它方面没有什么变化，基本上三回合搞定。记录后进入下一战——在**オプスキュール**上与**カルマール**的决战。注意这是到现在为止最难的一战。**カルマール**躲在最后方，它的触手攻击到的队员将无法行动，必须有其他队员攻击触手才能恢复。周围的炮台也非常讨厌。因为兰色的炮台会减少气合值，使队员无法使用必杀技。而最大的难点还是时间限制，必须在第五声钟敲响之前击倒**カルマール**。因此，必须将合体技的威力发挥到极限，一次扫平触手和炮台，否则要完成任务很困难。至于**カルマール**的本体还是非常好打的，除了防御力稍高外，不用担心他的任何攻击（必杀技也没有特殊效果）。将**カルマール**击倒后**オプスキュール**也爆炸了，巴黎再次迎来了和平。

DISC2 完

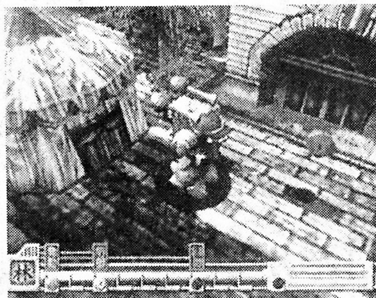
第十话　神离去之后

消灭了所有怪人之后，大神终于可以睡个安稳觉了。睡梦中，谜之人又一次出现，他说其实花组的队员与怪人们是同胞，她们都流着古代**パリシイ**的血。当大神想再问他时，他便消失了。

自由行动时间，大神去吃早餐，**カフェ**的人说九点开门。大神只好先去剧场，在**ロビー**时见到了爱莉卡，她让大神去屋根里屋中，她的房间，看看她的新家具摆设如何。此时可以先去卖店买特制照片（六种，看来要收齐要玩许多遍了）。买了照片就可以去爱莉卡的房间。当然又得到了许多友好度。离开爱莉卡的房间后四处转转。九点时去**カフェ**。突然看见爱莉卡拉了一辆巨大的车，上面装满了家具等物品。她说要和大神住在一起，大神没有办法，只好哄她先回去。

LIPS 选择： 见到卖店的辛——なんでも教えてやる（辛信赖UP）；在爱莉卡的屋里——调查圣母像两次→桌子上的日记→中间的墙壁（调查后的LIPS中什么都不选）爱莉卡信赖连续UP；见到爱莉卡带家具找大神——支配人は（爱莉卡信赖UP）。

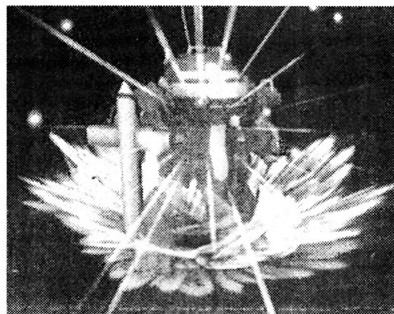
晚上工作结束后，爱莉卡约大神去玩，而花组其他队员也想约大神去看看新开业的剧场表演水平如何。而大神最后当然和爱莉卡在一起。早上大神被叫到格兰·玛办公室，而爱莉卡也在。格兰玛说大神回帝都的事已经确定了。此时爱莉卡突然跑了出去，大神当然也跟着追出去。经过大神的解释爱莉卡也接受了这个事实。正在此时，谜之人附在爱莉卡身上，接着整个巴黎都开始燃烧。格兰·玛让大神必须立即回剧场，**ノートタラム**寺院发现强大的妖力。于是花组再次出击。



LIPS 选择： 调查模式只要多与爱莉卡对话就可以去约会；格兰玛说爱莉卡要会帝都——爱莉卡信赖大幅度DOWN；爱莉卡问大神在帝都有没有约定终身的人——いや、（爱莉卡信赖UP）；出击时间——巴里华击团，出击せよ（爱莉卡信赖UP）。

战术指南： **カルマール**未死，但是HP只有700了，但它在右边装下了4枚可以毁灭整个巴黎的"核弹"？要阻止炸弹爆炸就必须当它变色时对其进行回复，所以大神将队伍分为两组，大神带领爱莉卡，格里希努攻击**カルマール**，其他队员回复炸弹。注

意此时作战必须转为“山”否则无法迅速接近炸弹并且回复。至于攻击**カルマ－ル**则极其简单，大神爱莉卡的合体技可以将碍事的触手消灭掉。不出三个回合就可以将**カルマ－ル**送入黄泉。胜利之后，谜之人现身原来他叫**サリエ**，他说巴黎在古代是**パリシイ**族的土地，而他们也和自然界融洽的相处。可以说是人间的天堂，然而一切都从罗马人入侵后灰飞烟灭了。而**パリシイ**人的怨念长眠在巴黎地下，古代罗马人为此建造了一道看不见的墙封印**パリシイ**的怨念。然而随着社会的发展，机械文明出现，墙被人为的破坏了，这样就出现了许多怪人。而花组的队员也流着**パリシイ**的血，是怪人的同胞！真相被揭穿后，队员的士气大幅度下降。此时他召唤出**オ－ク**巨木毁灭巴黎。由于花组毫无士气，格兰·玛命令立即撤离剧场。而**オ－ク**巨木的根也紧紧



跟着华击团的列车。就在**オ－ク**发出攻击兽攻击列车引擎的危机关头，大神一个人跳出列车，阻止敌人，而爱莉卡担心大神的安危也跟着出去了。

战术指南： 注意迅速消灭敌人是最关键的，蒸汽引擎可以承受**3**次攻击，所以要保证有四个以上的引擎处于耐久全满状态。敌人会不断增援。就在战斗中爱莉卡被敌人击飞，大神立即飞过去救她，结果远离的引擎区，就在危机关头，花组队员战胜了自己的宿命，全员出击。战斗当然相当轻松，大家只要必杀猛用就可以过关。

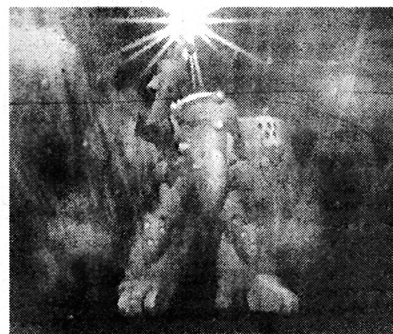
虽然引擎被保住了，但是列车还是被**オ－ク**的巨根击中，只有大神与爱莉卡从爆炸中逃生。两人来到了巴黎的一个残破的公园，爱莉卡说大神回帝都是不可改变的事实。不过她可以做大神的巴黎恋人，让大神回去后一定不要忘记她。第二天大神醒来发现爱莉卡不见了，只有一封信。爱莉卡打算用自己的生命封印**オ－ク**巨木。大神立即追了上去，对爱莉卡说只有相信希望才能得到真正的胜利。此时受到了通信，原来花组队员都平安无事。于是大家在凯旋门前集合。此时迫水大使出现，并告诉众人他的真正身份——巴黎华击团·凯旋门支部支部长。在凯旋门中藏有可以对抗**オ－ク**巨木的究极兵器。

最终话　城市依然活着

大家来到了凯旋门了解了事态的严重性，日落前不消灭**オ－ク**巨木，巴黎将毁灭。爱莉卡也很担心。不过迫水大使向大家展示了欧洲防御计划的最终兵器——**リボルバカ－ン**，它可以瞬间将光武发射到整个欧洲的任何一个城市。不过它没有最终完成，发射系统需要目测瞄准。不能保证光武能够被正确的发射到指定地点。格兰·玛要求此次作战的队员必须要有必死的觉悟，如果有人死了就可以留名青史。而大神则不这样命令，他要求所有队员必须活着回来，亲手创造巴黎的未来，这是大神身为队长的职责。于是在大神的带领下代号为“巴黎的燃情岁月”作战开始。出击前爱莉卡找到大神说有坏预感，以后见不到大神了。大神说要相信自己，一定可以平安回来。就在花组的发射过程中**オ－ク**巨木猛攻凯旋门，所有人都因冲击而昏到，就在花组危在旦夕时，格兰·玛用尽最后的力量将花组发射出去。而真正命中**オ－ク**巨木核心的似乎只有一个队员。

LIPS选择：鼓励大家——みんな，あきらめるんじやない(洛贝利亚信赖**UP**)；格兰·玛让大神要求队员都有必死的觉悟——命令できません；发动巴黎的燃情岁月——指针最高时决定(全员信赖**UP**)；

战术指南：最初只有大神一个人，敌人也非常弱，而大神的主要目的是攻击“树结门”进入下一个区域。路上遇到格里希努，二人继续向前走。发现可可和洛贝利亚被树叶围住，大神将树叶砍开救出二人。记录后，四人继续前进，来到了大树外面，见到了花火。注意本战的目的是到下方通往**オ－ク**核心的入口，所以不用刻意全灭敌人，但是移动时注意下的绿色地点，踩到会损失大量体力。而真正有攻击力的是怪植物，要多加小心。记录后，就要与**サリエ**交手了。他的必杀范围极广，而且威力惊人。当他的体力损失到一定程度后，就会分身，此时要全力攻击金色分身，那是他的正体。当



杀死**サリエ**后他用自己的魂使**デルニマ**复活了。

デルニマ最初攻**19**防**20 HP1800**无必杀技，相当好对付，当打了它**1000**的**HP**后，大神突然发现墙壁上有一个发射仓，而里面却没有爱莉卡。大神当即受到了极大的打击，难道真的再也见不到爱莉卡了？当消灭了**デルニマ**爱莉卡出现，而**デルニマ**也进入第二形态。它会在每回合开始时将一个队员的**HP**打成**1**(跟**FF**学？)只要注意多防御和回复就可以轻松让**デルニマ**进入第三形态。此时的**デルニマ HP2600**、攻**22**、防**19**有强力全员必杀技。此时必须稳扎稳打采用“山”战术，打完就防，不要贪小便宜。它的必杀会给防御后的队员**65**左右的伤害，要注意回复。实际上击倒它并不难。当**デルニマ**第三形态也被消灭后，它会做最后的顽抗，**デルニマ**最终形态的特点就是，每个回合就会将靠近它的花组吹飞。所以要多用不必杀攻击，此外射击系队员也会发挥奇效。最终大神的一击彻底消灭了**デルニマ**。

完全攻略到此结束，感动的结局就留给大家自己去看吧！

～全文完～

塞尔达传说

~不可思议的木之实 大地之章~

「攻略人行道」

任天堂的招牌级超大作《塞尔达传说》的最新作终于发售了，这次林克又将带领我们去展开怎么样的冒险呢?

文/红色慧星
责编/WP

GBC 厂商:NINTENDO 类型:A・RPG 发售日:2001.2.27

由于《塞尔达传说》最大的乐趣就在于在迷宫中解谜，所以这篇攻略重在故事流程，以避免玩家卡在流程上，至于迷宫中的攻略部分，我只简单提及要点，这样才不至于失去这个游戏的乐趣

序章

熟悉的主角林克将再次展开它的冒险了。当林克策马来到一座山头时，看到下面有一个神殿，似乎受了特殊力量的指引，林克进入里面。祭坛上，只见三个金色的三角形徽章缓缓升起，一阵光芒闪过，林克被卷入其中。

“被选中的勇者，接受我们的考验吧！”

当林克醒来时，发现不远处有许多人聚在一起，当中有个站在树桩上跳舞的红衣女子，原来她就是大地之巫女丁（**ディン**），热情的丁邀请林克一起跳起舞来，但是快乐的舞蹈没有持续多久，天空突然变暗，黑暗将军格鲁刚（**ゴルゴン**）袭来，将丁虏走并封印在水晶内，由于失去了大地之巫女的守护，四季神殿沉入地下，**ホロドラム**大陆的四季发生混乱。

LV1

当林克再次清醒过来时，发现身边有个胖胖的女人——萨尔达公主的乳娘因帕（**インパ**），她要林克快去霍隆（**ホロン**）村找马卡之树（**マカの**木）想办法救出丁。在霍隆村，由于大门紧锁，暂时见不到马卡之树。右上方的村长的家能得到一个种子（**ガチャのたね**），将这种种子种在软土种植地上（村长家门外就有一个），过一段时间就会结出果实，果实里一般都能得到指环，有时还能得到钱或者妖精。在下方的指环鉴定屋能得到店主卡洛（**カ　ノ**）送的指环小箱和一枚纪念指环，以后游戏中得到的指环，都要到他这来先鉴定才能知道效果。从左边出村来到西海岸，在这里的勇者洞窟（**5, 14**），（注：坐标是以地图左上角为原点，横，纵，下同），林克终于得到武器——剑。回村后砍开大门，见到马卡之树。马卡之树告诉林克，丁被格鲁刚封印在北山的城堡中，那里被强大的结界所包围，必须收集**ホロドラム**大陆的八个大地之理（大地**のことわり**）才能破除结界进入那里面。随后，马卡之树给了林克一号迷宫的钥匙。



一号迷宫就在村子上方不远，进入里面后，先后取得炸弹和**アチチ**之实，**アチチ**之实能够点亮烛台，迷宫中有些门必须点亮烛台才能打开。**BOSS** 是一头龙，砍它的头就能轻易取胜。这样取得第一个大地之理——土地之恩惠 。

LV2

回到霍隆村，马卡之树要林克去寻找四季的神殿。烧掉右边的灌木出村，上行不久就会见到一个慌慌张张的女子，小心跟着她，不要被她发现，最终会找到草丛中隐藏的旋涡，进入里面，林克发现自己被传送来到地底世界，这里生活的乌拉（**ウ　ラ**）一族很是恐怖，他们竟然在滚烫的岩浆中泡澡。在跳舞练习场（**ダンスれんしゅうじょう**），成功跳完一支舞后会得到奖品回旋镖。右行后发现沉入地下的四季神殿，在中央的大殿取得四季之杖（**四季のロッド**），然后到右下方解放冬之力。

回到地上世界，一直向右走会来到霍利的家（**16, 8**），站在树桩上使用四季之杖将季节变成冬天，从她家的烟囱掉下去，她就会给林克铁锹。用铁锹铲开雪堆，来到二号迷宫（**14,9**）。里面取得手钳（**パワ　ブレスレッド**）。中 **BOSS** 玩过前作的玩家会很熟悉，用炸弹能干掉它。至于大 **BOSS** 是一个全身铁甲的龙，当它张嘴时，喂它一个炸弹，它就会噎住，然后冲上去用手钳将它举起来扔到中央的钉板上。取胜后得到时间之恩惠。

LV3

回到霍隆村，商店中会有个奇怪的笛子出售，买或不买会影响到以后同行的同伴。买下笛子，以后能随时呼叫飞天熊姆修（**ムッシュ**），不买，同行的有可能是袋鼠利奇（**リッキ　**）或是潜水龙维维（**ウィウィ**）。而且同伴不同，游戏中的有些地形也会发生变化。

上行来到拳击手**マイトパンチ**的家（**9, 8**），与他对战，取胜后得到利奇的手套（**リッキ　にグロ　ブ**），在行过桥后在（**5, 6**）见到袋鼠利奇，将手套给它后它非常高兴，决定带林克一程。（如果先前没有在商店买笛子，此时利奇会给林克一个呼叫它的红色笛子）。来到水门管理人的家（**3,7**），拨动他家中的开关，得到水门的钥匙，出门后从地道来到河对面，用钥匙打开水门放走水，三号迷宫露了出来，但入口太高了。跳下河道，在（**1,12**）的地方又发现了一个旋涡，再次来到地底世界，在下方的乌拉海岸挖地三尺，挖到五角星（**ほしの铁**），然后到 **MARKET** 用它交换得到蝴蝶结（**リボン**），最后回到乌拉海岸将蝴蝶结送给穿黄衣服的乌拉拉（**ウララ**）小姐，这样乌拉拉小姐一高兴，就决定同林克约会了。乌拉拉

小姐可不一般，她身上的那把大钥匙可是什么锁都能开的呀，还记得四季神殿左上方的上锁的门吗，快去开开吧。这样，又解放了夏之力。

在三号迷宫门口，将季节变为夏季后，洞口会垂下草藤，进入。迷宫中有种背上有刺的敌人，什么都打不动，其实只要用盾牌挡它一下，他就会四脚朝天任你摆布。另外，坛子是可以推的，不要都打碎了。迷宫中还有一种弹簧床，跳上去能从下面一层弹到上面一层。中 **BOSS** 是三个躲在水中的怪鱼，当它们一露头，就用手钳将他们揪出来，再用剑砍。大 **BOSS** 是一只蝴蝶，站在中央的台子上，跳着躲子弹，直接用剑砍。胜利后取得太阳的恩惠。

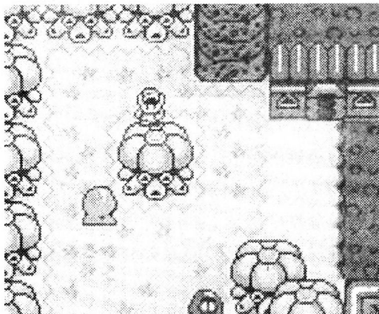
LV4

林克来到地图右方的水浸之村（14，6），在村子右边又找到一种果实——**ピュ**之实，作用：瞬间移动。转到村子左下方时，见到三个顽皮的小孩在欺负潜水龙维维，赶走他们后，维维成为同伴。骑在维维背上进入瀑布山洞（左边那个），在里面有四个石台，将它们推倒四个角上，站在中央蓄一个回旋斩，同时打中四个石台楼梯就会出现，取得宝箱中的合格证（**ごうかくのあるし**），将合格证给隔壁瀑布洞窟中的潜水家看后，他就会给林克脚蹼（**水かき**），以后就能游泳了。在水中，**A** 键加速，**B** 键是潜泳，注意某些水域用潜泳能够发现隐藏的通道。

村中有个爱收集壶的人，在他家的旁边有个隐藏水道，通过这个水道，直接来到了北面的可可山（**コッコ**山），在右边的山脚下，林克见到了飞天熊姆修，它要吃山上的香蕉，但上山的路被挡住了。半山腰有个旋涡（**15，2**），进入后再次来到地底世界，刚跳过岩浆，羽毛就被两个变态的兄弟强行换走，急忙追到他们家，见他们正要将羽毛去藏起来，再次玩起跟踪游戏，最后成功将羽毛找回。在（**5，6**）处有个梯子，进去后才发现是通到四季神殿的，又解放了春之力。

从旋涡回到可可山，变春天后上山的道路畅通了，用手钳抓住风见鸡上山摘到香蕉，给姆修吃后它成为同伴，骑在姆修背上连打 **A** 键能够浮空。在（**10，3**）出的山洞中能够让指环的小箱升级。在（**11，2**）取得四号迷宫的钥匙，上到山顶在（**14，1**）使用钥匙后，瀑布被隔断，四号迷宫露了出来，变夏天进入。这个迷宫没什么难点，记得有些较宽的断层用**サッサ**之实加速跳。迷宫中又能取得一件武器——弹弓。对付中 **BOSS** 时，须将两个烛台都点亮才能看得到它的真身。大 **BOSS** 是一只螃蟹，先砍掉它的钳子，再等它睁眼使用弹弓射。胜利后取得雨之恩惠。

LV5



下到眼镜池（**メガネ**池），通过（**10，12**）的旋涡又来到地底，下行穿过层层岩浆地带，在（**10，7**）找到炸弹花（用手钳拔出）。再次来到四季神殿，在右上方，用炸弹花炸开挡路岩石，进去解放了最后的秋之力。

在眼镜池上方不远就是五号迷宫（**11，9**），变秋天，拔起挡路的蘑菇后进入。在这个迷宫中能够取得磁铁手套（**マグネグロブ**），与迷宫中那些有着“**S**”标记的磁铁配合，能够让林克在半空中飞来飞去，记得灵活运用。另外有个房间打完四个铁武士后会出现四个宝箱，要按打死那四个武士的顺序开才能取得钥匙。中 **BOSS** 速度很快，最好用**サッサ**之实加速，不断用剑砍它尾巴的小球就行。大 **BOSS** 不能直接攻击，须利用磁铁手套控制铁球来打它，打中它一次后就不要给喘息之机，连续打，五次后它就会分裂，赶快用剑砍它的分身，要不一段时间后它就会复原了，艰难取胜后得到温暖之恩惠。

LV6

在地底世界的 **MARKET** 花 **5** 个铁买到会员卡（**メンバ　ズカ　ド**），回到霍隆村的商店，店主就会让林克进入地下二楼，在这里能够买到藏宝图（**タカラの**地图），在行动地图上使用就能在地图上看到四个发光的亮点，在这四个地点分别找到四颗宝石，其中在可可山的那一颗须潜到水中，在西海岸的那颗，先用弹弓点亮烛台，上到海上平台后，对着乱石发一发**ハテナ**之实，干掉出现的敌人就能得到。

取得四颗宝石后，来到达姆遗迹（**タ　ムいせき**）（**4，7**），将宝石镶在墙上，门就会打开。在这里前进方法有点复杂，首先变夏天，从草藤上崖，在另一边跳下，推动石像，崖上会露出半截楼梯，回来变冬天，从那半截楼梯上崖，树桩旁有三个石像，将最下面的那个推到冰面上，然后变换季节，那个石像就会沉入水中，此时变回冬天，就能前进了。在（**4，5**）处烧掉灌木后有个地洞，里面那个缩在草中吐子弹的敌人，用盾牌让它自食其果，它会透漏出有用的情报：在迷幻森林中如果迷路，让天气慢慢变冷，且按左下右上的方向行走就能找到出口。不久来到迷幻森林，按照刚才的提示，以冬天—左—秋天—下—春天—右—夏天—上的顺序，找到出口。（注：森林中隐藏着 **LV2** 的剑，具体取得方法见后）随后变冬天，在右边找到上山的路，推开挡住入口的石像，跳下来变春天再上来，终于来到六号迷宫。这个迷宫能取得 **LV2** 的回旋镖，不仅飞得更远，而且，按住发射键不放还后能控制方向。中 **BOSS** 直接砍就行，分身后再跳起砍。大 **BOSS** 有点难缠，用回旋镖打掉它的四张嘴后，继续打它的本体，直到它露出本体的核心部分，再用剑一击毙命。最终又取得风之恩惠。

LV7

在地底世界的海员的家（**3，8**），接受船长的委托，帮他寻找丢失的锣（**ドラ**），在二楼记住那个船员开柜子的方法，然后来到地上世界的东海岸，与那个守门的船员对话后他会离去，按开柜子的方法打开大门，进入沙漠地带。沙漠中有一艘搁浅的船，在里面，林克见到了一个船员的灵魂，原来他以前也是船长的部下，也是被船长派来寻找锣的，他决定帮助林克。在沙漠右上方的水源

地，见到那个船员的遗骸，带上他的头颅（用手钳）在沙漠中行走，当接近锣时，头颅会发生异动，从那里被流沙吸进去就能找到锣。但这个锣却因为时间太久生锈了，来到地底世界的冶炼屋(4，4)，交给冶炼师翻新，(选“やれ”)，再去交给船长复命。这时船员回来报告说搁浅的船已经修好，船长一声令下：出航！

这些船员可真搞笑，当船员竟然还晕船，一个个晕的七昏八素，连那个船长也不例外。船终于在西海岸靠了岸，将西海岸那个断桥连通了。在左边的山洞里，用加速跳跳过大断层，来到山顶的墓地(ぼち)，在这里发现了七号迷宫。迷宫中有的房间受了幽灵的诅咒，当烛台全部熄灭后，就会被强制拉到出口处，必须先去打败那两个幽灵才行。中BOSS就是刚才那两个幽灵联手，不要让它们将烛台全部吹息了。大BOSS是个双头龙，当打飞它一个头后，要赶快打它另一个头，随后它会变身，当它震动地面时要跳起来以免被它震晕，战胜后取得实之恩惠。这个迷宫中取得道具是比羽毛更好的羽毛斗篷(ハネマント)，能够飞过更宽的地穴。

LV8

从可可山向左，能来到神殿后（しんでんあと），在左边的一大排地穴前，用加速跳过，随后变冬天进入旋涡，在地底世界林克惊奇的看到一个人将一大堆好东西往岩浆里扔，原来他喜欢看溅起来的火花，既然这样，要看就看大的吧，扔一个炸弹进去，不得了，引起火山大爆发，喷出的岩浆波及到地上，神殿后一带的地形发生了很大变化，回到地上，变夏天，从右边的草藤爬上去，进入破墙洞，一路前进，终于在地底世界发现八号迷宫。迷宫中能取得升级的弹弓，一次发三发子弹，有的地方必须利用这个弹弓同时打中三只石眼，另外，有个房间放着三个大冰块，必须用这种冰块堵住那四个喷火蝙蝠的火山口。还有在三个冰块的那个房间有扇墙是能够炸开的。还需要注意的一个地方是，有个铁武士挡住口子，在那个房间内千万不要打死任何敌人，站在那个铁武士跟前他就会让开。中BOSS用ハテナ之实和アチチ之实交替攻击。大BOSS也不难，注意跳起躲开它的攻击。胜利后得到最后一个大地之理——四季的恩惠。

格鲁刚之城

终于收集完了八个大地之理，回到马卡之树那里，马卡之树给了林克破除结界的马卡之实，来到北山(4,3)，依靠八个大地之理和马卡之实的力量破除了结界，进入格鲁刚之城后，注意将敌人消灭干净后直接上行，最终见到那个拿着大铁球的黑暗将军格鲁刚，对付他只有用回旋镖才能奏效，几回合过后，他竟然将封印在水晶中的丁作挡箭牌，此时必须用无攻击力的四季之杖将水晶打远，再用回旋斩对付格鲁刚，最终，格鲁刚露出原形——一只在天上飞的巨龙，它的弱点就在头上，当它用爪子下抓时，躲过后赶紧跳到爪背上，然后跳起砍它的头，当它从屏幕一端向另一端横抓时，用盾牌挡住就行。耐心周旋吧！终于将它消灭，大地之巫女丁也终于被解救出来。大地之章的故事到此也告一段落，但是整个故事远没有结束。

穿机后的 LINK SYSTEM

穿机后能够得到一个20字的密码，如果你手上有时空之章，那么在时空之章开始新游戏中选择输入这个密码，就能接续大地之章的剧情开始时空之章，时空之章中主角的名字就是在霍隆村中你给那对夫妇的小孩取的名字，而且时空之章中还能继承大地之章中的指环，方法是：在大地之章中马卡之树的树洞中的图书馆里得到指环的密码，然后在时空之章的图书馆中输入就行。另外，大地之章穿机后还能继续游戏，而且，游戏至此会碰到许多要你输入5字密码的人，这些密码都是要在继续剧情的时空之章中才能得到的，成功输入后会得到相当好的东西，如LV3剑和盾，装99个果实的袋子等等。

最终 BOOS

如果玩家是先玩的时空之章，输入时空之章的穿机密码开始大地之章的话，那么整个故事就会在大地之章中完结．此时，勇者洞窟的内部会发生变化，最深处能够取得LV3的力量指环．(那八个宝箱需按地图上LV1至LV8迷宫所对应的顺序开)。在打倒格鲁刚之后，马卡之树旁边会出现一个旋涡，这里是最终BOSS所在，在前进的路上可能会遇到一些小麻烦，记住，那些魔眼所没有注视的方向才是正确的前进方向，不久会遇到那两个魔道士，注意要将他们一个人的攻击用剑弹到另一个身上才能使他们受伤，随后他们会合体，当用剑砍他几下后，他就会僵住，此时赶快用ハテナ之实射他，如此反复。最终BOSS相当厉害，如果装备令攻击力加倍的红色指环，5个回旋斩就能搞定他了，最后，迎来真正的结局．

LV2剑和盾的取得方法

霍隆村动物学者的家(10，16)，用アチチ之实点亮烛台会得到图鉴(コッコずかん)，到(9,9)玛隆的家换得蛋(ロンロンたまご)，在地图上与美普尔相撞后换得玩偶(ブキミドル)，到村长夫人家(4,11)换得铁板(铁のナベ)，地底世界料理人家(3,3)换得岩浆汤(ヨ　ガンス　プ)，将岩浆汤给得感冒的大格隆(9,1)喝后会得到格隆壶(ゴロンつぼ)，到水浸之村的那个爱壶之人的家(14,5)换得鱼(サカナ)，到霍隆村北养猫老头(8,12)那换得喇叭(メガホン)，用喇叭叫醒(12,2)山洞中的人换得蘑菇(キノコ)，在水浸之村变冬天上到平台上女巫的家，换得木鸽子(木ぼりのハト)，回霍隆村的钟表屋(8,14)换得机油(キカイあぶな)，将机油交给风车老头(11,14)，得到收音机(ちょくえんき)，至此，全球大交换终于告一段落，在迷幻森林外的地洞(2,6)，将收音机给那个缩在草中的爬虫听听，他就会告知，在迷幻森林中，让天气慢慢变冷，不断向左，就能找到LV2得剑。即冬秋春夏，一直向左就行。盾要在地底世界(2,5)取得あおい铁，在(9,6)取得あがい铁，在(10,5)融合成カタイ铁，然后将盾和カタイ铁一起交给冶炼屋(4,4)，就能打造出铁盾。

美普尔メイプル

游戏中经常能与美普尔相撞，这是个抢道具得好机会，但她是随机出现的，我找到一个方法能够必定遇见她，先装备メイプルのゆびわ，在迷幻森林一带(1,6)有打不完的敌人，打死7个后转换版面，然后再回来打死6至7个敌人，换版面后必定遇见美普尔，注意最好不要进迷幻森林里面，另外还需要注意这里的敌人能吃掉林克的盾。



DC 飞空之舞 HP = 9

得到新飞机：要得到左边的飞机必须完成右边的关卡。

T－4：Blue Impulse Mission 10
T－2：Blue Impulse Mission 15
F－86F：Blue Impulse Mission 20
F－4EJ：Sky Mission Attack 1
F－1：Sky Mission Attack 2
F－15DJ：Sky Mission Attack 3
Gray F－4EJ：Sky Mission Attack 4
F－2（F－16）：Sky Mission Attack 5

得到海豚：首先完成 Sky Mission Attack 的任务 1～7，然后第 8 个任务会出现，完成第 8 个任务后就会得到海豚，可在 Sky Mission Attack 和 Free 使用。

DC 飞空之舞 F HP = 9

这个战斗仿真游戏可以说相当真实，因为连日本航空自卫队都参与游戏的制作设计。尤其是隐藏的战机的造型以及战斗机能，其先进化程度更是让人吃惊。今次介绍如何取得游戏中的隐藏战机，一共有九架之多。

隐藏战机的出现方法：

T－4	完成 Fighter Pilot Mission 的 Step05
T－2	完成 Fighter Pilot Mission 的 Step13
F－4EJ	完成 Fighter Pilot Mission 的 Step20
F－104J	完成 Tactical Challenge 的 Challenge05
F－4J	完成 Tactical Challenge 的 Challenge06
F－1	完成 Tactical Challenge 的 Challenge07
F－4EJ 改	完成 Tactical Challenge 的 Challenge08
F－2A	完成 Tactical Challenge 的 Challenge09
F－15A	完成 Tactical Challenge 的 Challenge10

（WP：飞机驾驶游戏一直是 WP 很喜欢的一种游戏类型，真希望自己能有一天驾驶着心爱的战机翱翔在蓝天之间。）

DC 世嘉拉力 HP = 7

使用全部的车：在标题画面输入：上 下 上 B A 左 B B 下

拥有全部的跑道：在标题画面输入：上 左 下 右 B A B 右 下（指令输入成功的话，会有声音）。

Score Attack Mode：在 Arcade 模式上玩到 Riviera 关卡时，在最后 U 字形弯道前，撞倒两支三角圆筒。撞后再跑一圈，可到 U 字形前的左侧秘密弯道内。

DC PenPenTricelon HP = 7

使用 Hanamuizu：必须全破全部的关卡两次，而且必须在每一个 course 都得到金牌。

使用 Hinamazu：如果过了每个 level 的第一关它就会出现。

DC Blue Singer HP = 6

银行卡的密码：在 KIMRA 银行里提款时输入 Eliot's 3532 $ 20、Kimra 1008 $ 4000、Yucatan 1861 $ 5700、Bermud 1394 $ 6000。另外，实验室卡的密码是 0513

热感雷射枪：完成游戏两次，记得要存盘，再从存盘开始新游戏就可以得到热感雷射枪；如果完成游戏三次，可以得到无限子弹，第四次可以得到所有的武器。

DC Sonic Adventure HP = 7

隐藏的解谜游戏：先准备好一个有 VMS 的手柄，激活 Sonic Adventure 后，把这个手柄放到"D"槽，这时你发现有个隐藏的 VMS 游戏出现在 VMS 上。

DC 育成棒球 HP = 6

训练球员的小密技：玩育成棒球发现训练球员时的小密技，先将 A 球员设定为休息状态，然后按 X 钮 COPY 给全页球员，再来，以 B 球员任何一种训练为基础，按 X 钮以 COPY 小窗口中的第二选项 MANUALCOPY（是日文）给其它球员，如此，A 球员无论哪一个月份的练习度都会变成红色（最高级）。

DC 空中力量 HP = 8

获得新战机：完成 20 个 Mission 后，重读 Save 就可以获得一大堆新战机：No. Name——Price

01 E.E.Lightning/F6——8,000,000（完成 Hard Mode）
02 F－5E Tiger II——……
03 Mig－21 Fishbed——100,000
04 Kfir C.7——120,000
05 F－4E Phamtom II——200,000
06 Sea Harrier——6,200,000
07 Mirage 2000——180,000
08 Mig－31 Foxhound——280,000
09 F－20 Tigershark——300,000
10 AV－8B Harrier II——6,000,000
11 Mig29 Fulcrum——220,000
12 F－16 Fighting Falcon——260,000
13 F/A－18C Hornet——300,000
14 F/A－18C Super Hornet——350,000
15 Tornado F3——300,000
16 A10－Thanderbolt II——180,000
17 F－14D Tomcat——450,000
18 F－15E Strike Eagle——470,000
19 F－117A Nighthawk——480,000
20 Su－27B Flanker——320,000
21 F－15S/MT Active——700,000
22 JAS39 Gripen——380,000
23 Rafale——420,000
24 Su－34 Platpus——340,000
25 EF2000 Typhoon——480,000
26 Su－37 Flanker——500,000
27 YF－23 Blackwidow——650,000
28 S37 Berkut——800,000
29 F－22 Raptor——600,000

30 JSFX－32————550,000（完成 Easy Mode）

31 Mig－1.44 MFI（last Boss）—5,000,000（完成 Normal Mode）

无限飞弹：以难度"NORMAL"完成游戏后，在 OPTION 里会多一个 Special 的选项，可以将飞弹调为无限制。

DC F355 Challenge HP＝8

隐藏赛道出现条件：四条隐藏赛道，分别是 ATLANTA、NURBURGRING、LAGUNA－SECA 及 SEPANG，现在列出取得的条件：

ATLANTA MOTEGI/SUZUKA SHORT：在 Arcade Mode 中取得头三位及行驶距离达 500km 以上。

NURBURGRING MONZA/ SUGO：在 Arcade Mode 中取得头三位及行驶距离达 600km 以上。

LAGUNA－SECA SUZUKA/ LONG BEACH：在 Arcade Mode 中取得头三位及行驶距离达 700km 以上。

SEPANG 在 Championship Mode 中分数达至 40 Points 以上及行驶距离达 800km 以上。

（WP：这个游戏是彩火最喜欢的，他经常以此为筹码来和天师的"梦游美国"分庭抗礼。）

DC 梦幻之星 HP＝7

要培育出稀有马格（マグ），就必须要拿到符合各种马格的变化道具，然后在马格的能力数值达到一定条件之后对马格使用该道具（变化情形如下表）。不过依照玩家工会卡片上的 ID 号码第 7 位数的不同，有些马格是养不出来的，这点要加以注意。

马格的种类	条件
チヤオ	对 4 项数值都超过一定值的马格使用"チヤオの心"
ぴあん	对 LV120、IQ? 以上、同调率 110 以上的马格使用"ぴあんの心"
オモチヤオ	对有两项数值超过一定值以上的马格使用"オモチヤオの心"
オパオパ	对 LV 超过一定数值的马格使用"オパオパの心"
ソニチ	对 LV 超过一定数值的马格使用"マグ细胞 502"，当时玩家工会 ID 必须为偶数
ピトリ	对 LV 超过一定数值的马格使用"マグ细胞 502"，当时玩家工会 ID 必须为奇数
チュレル	对 LV 超过一定数值的马格使用"マグ细胞 213"，当时玩家工会 ID 必须为偶数
プレタ	对 LV 超过一定数值的马格使用"マグ细胞 213"，当时玩家工会 ID 必须为奇数

DC 超时空要塞 M3 HP＝7

新机体出现条件：

机体名	出现条件
VF－4	累积得分超过 40000 分
VF－3000	累积得分超过 180000 分
VF－5000	在第七关强制出现
VF－9	累积得分超过 450000 分
V－GRAGE	累积得分超过 490000 分
VF－14	第六关强制出现
VF－11	在第七关强制出现
VF－19	密码：68134581
VF－21	密码：25193621

新强化零件出现条件：

零件名	出现条件
锁定速度 UP	到第三关的累积得分超过 110000 分
机动力 UP	到第二关的累积得分超过 90000 分
防御力 UP	第一关的累积得分超过 70000 分
飞弹攻击力 UP	到第四关的累积得分超过 90000 分
机炮攻击力 UP	到第五关的累积得分超过 90000 分
飞弹搭载量 UP	到第五关的累积得分超过 80000 分
锁定范围扩大	到第六关的累积得分超过 140000 分
ECM 装备	到第七关的累积得分超过 100000 分
爱おぼえていますか	在完美结局后就能取得
小白龙	在坏的结局之后就能取得

（WP：小时候第一次看到《太空堡垒》的动画片时，就被其中的战机深深吸引，以至于在后来自己制作的飞机模型上都要贴上那个骷髅中队的标志！）

DC 飞空之舞 i HP＝6

所有隐藏机体的出现条件：

机体名	出现条件
T－3	最初就能使用的机体
T－3 SP	总飞行时数超过 240 分钟以上，或是使用 XF－3 在任务中累积获取 10 万分
XF－3	总击坠数累积超过 200 架
T－2	最初就能使用的机体
T－2 BI	达成总飞行时数累积 120 分钟
T－4	最初就能使用的机体
T－4 BI	达成总飞行时数累积 180 分钟
F－86F	最初就能使用的机体
F－86 AF	使用 F－86 在任务中的分累积 10 万分
F－104J	通过 AIR ATTACK7
UF－104J	使用 F－104J 在任务中累积 2 万分的得分
F－1	通过 AIR ATTACK5
F－2A	通过 SURFACE ATTACK4
F－2B	使用 F－2A 在任务中累积 10 万分的得分
F－4J	通过 AIR ATTACK8
F－4EJ	使用 F－4J 在任务中累积 2 万分的得分
F－4EJ 改	使用 F－4J、F－4EJ 在任务中合计累积 5 万分
F－14A	通过 DOG FIGHT7
F－14TB	使用 F－14 在任务中累积 10 万分的得分
F－15A	通过 SURFACE ATTACK8
F－15E	使用 F－15A 在任务中累积 10 万分的得分
F－15J	通过 SURFACE ATTACK6
F－15DJ	使用 F－15J 在任务中累积 2 万分的得分

机体名	出现条件
F－15DJ AG1	使用 F－15J、F－15DJ 在任务中合计取得 10 万分
F－15DJ AG2	使用 F－15DJ AG1 在任务中累积 5 万分的得分
F－15DJ AG3	使用 F－15DJ AG2 在任务中累积 5 万分的得分
F－15DJ AG4	使用 F－15DJ AG3 在任务中累积 5 万分的得分
F－15DJ AG5	使用 F－15DJ AG4 在任务中累积 5 万分的得分
F－15DJ AG6	使用 F－15DJ AG5 在任务中累积 5 万分的得分
F－15DJ AG7	使用 F－15DJ AG6 在任务中累积 5 万分的得分
F－16A	通过 DOG FIGHT5
F－16A AG	使用 F－16 在任务中累积 10 万分的得分
F/A－18C	最初就能使用的机种
F/A－18C AG	使用 F/A－18C 在任务中累积 10 万分的得分
AV－8B	累积得分超过 12 万分
AV－8B2	通过 OPERATION 8
A－7E	最初就能使用的机体
A－10A	通过 SURFACE ATTACK 5
TND－IDS	通过 SURFACE ATTACK 3
TND－ADV	使用 TND－IDS 在任务中累积 5 万分的得分
Mr2000C	通过 DOG FIGHT 6，或者是在 2000 英尺以下结束
Mr2000DS	在 Mr2000C 出现的状态下，满足 Mr2000C 出现的条件
MiG－21 bis	通过 DOG FIGHT 4
MiG－29	通过 DOG FIGHT 8
Su－27	达成总击坠数 50 架
A6M2	达成总击坠数 100 架
A6M2G	使用 A6M2 在任务中累积 10 分的得分
P－51D	达成总击坠数 150 架
P－51DB	使用 P－51D 在任务中累积 10 万分的得分
C－1	使用日本自卫队的机体通过 OPERATION 以外的任

（WP：这一期快成了 DC 的飞行模拟游戏的特辑了，大家不会要“暴走”来编辑部找我吧！哈哈……）

PS2 Z.O.E HP＝9

隐藏事件一览：

（1）总合评价计算方法：

游戏等级	最高等级
VERY HARD	S
HARD	A
NORMAL	B
EASY	C

计价计算方式：A＝1，B＝2，C＝3，D＝4，E＝8，换算后相加所得。

0.5～1 下降一个等级

1.5～2 下降两个等级

2.5～3 下降三个等级

条件	条件范围	扣分值
接关回数	0～4 次	0
	5～9 次	0.5
	10 次以上	1
助人事件评价	5～9	0
	10～14	0.5
	15～39	1
	40 以上	1.5

根据接关回数的扣分值与助人事件评价的扣分值合计，从最高等级与以下的条件往下降。

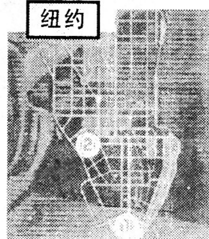
（2）最高等级过关后所出现的声优对话：

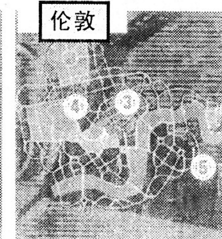
游戏等级	对应角色
VERY HARD	莎比丝（セルヴィス）
HARD	费雯拉（ヴァイオラ）
NORMAL	艾达（エイダ）
EASY	雷奥（レオ）

（3）对战模式与隐藏机体出现条件：

不管任何游戏等级与过关等级，只要过关一次就会在选单上出现“对战模式（VS モード）”，然后就可以与人对战了。

PS2 午夜俱乐部 HP＝6





在街机模式中有所谓的“シティドライブ（城市兜风）”模式。但是玩家要是以为这个模式下只是在街道中兜圈子的话的就大错特错了。只要发现地上有红色光点，把车停在上面后回到主选单（メインメニュー）就能取得隐藏车喔。快点试试看吧。

SUPER TAXI

选择纽约市的“シティドライブ”模式，来到据点 1。在公园中央的圆形建筑物中有跳台，用时速 140 公里的速度跳上旁边的建筑物。停在屋顶上的红色光点就可取得。

MONSTER TAXI

来到据点 2 西侧区块的仓库，进入内部后以时速 110 公里的速度爬上坡道就能进入目标建筑物中。突破一楼的窗户就能看到红色的光点。

SILVIA

这辆是最容易取得的隐藏车了。选择伦敦市的“シティドライブ”模式，来到据点 3。看到正面有 8 根柱子的美术馆后，从正面撞破玻璃进去就可以看见红色光点了。

SILVIA SP

从起点朝着据点 4 的方向望去，可以看到一栋挂有“SPEED”招牌的建筑物。登上看板下方的上坡跳到旁边的建筑物上就能看见红色光点。时速需要 150 公里。

SILVIA SW

在伦敦市东侧据点 5 附近，有栋有一堆看板的大型建筑物。从建筑物旁的灰色斜坡上去，越过一道小沟之后右侧有红色光点。时速控制在 70 左右，着地后请立刻煞车。

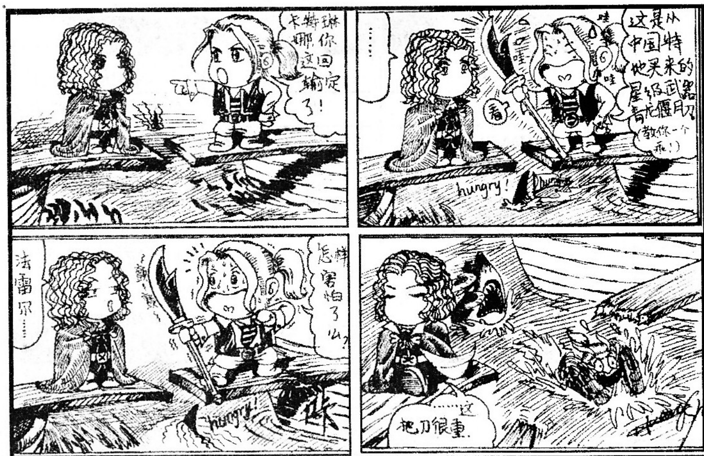
大墙画廊

喜欢游戏是我们的天性；
玩游戏而是我们的游戏；
制造梦想是我们的爱好……
难道还有比这更能激动人心的工作吗？

彩火本来要重新讲话，结果又因为吃麻辣火锅时把舌头烫坏，尤其是还把手不小心贴到了铁锅上数次，结果造成低度烫伤，可能又要两周工作不能……

五一的北京真是够乱，据说有近 200 万人次旅游人口到了北京，5 个人里就一个来旅游的北京那几天特别热闹，我去十渡时，蹦极的人都是来自五湖四海的，连台湾同胞都有不少，尤其有几对外来的情侣双双跳下，真是令人感动……

晴



▲《大航海时代》 广西南宁 薛鹰 & 黄尚

▲阴：噢，在两块木板上单挑怎么施展得开呢？
晴：看来想使关老爷的大刀还真得下一番功夫，好好练练肌肉才行哟。
（『L・P』：★★★）



▲《不知火舞》北京 *Lisa An*

▲阴：只有上半身的舞，看起来总不过瘾。
晴：可能是舞最近减肥太猛，体形差了吧。
（『L・P』：★★★）



▲《北斗拳之不可遗忘的战士》
内蒙古赤峰 孙磊

▲阴：阿健哪是不可遗忘，简直是不死战士。
晴：喔，难怪他会从电视里跑出来，是否是因为你玩了连我们都觉得奢侈的 PS2 呢？
（『L・P』：★★☆）

▶《忍者半藏的故事》 河南焦作 张鹏



▶阴：没听说过，虽然忍者的功夫都用在暗处，可它们的人品应该都像本部 S・P 一样光明磊落、高风亮节，可圈可点……
晴：哎，自己说着说着都吐了吧，拍马屁也别太没边了……
（『L・P』：★★★☆）



▼《KOF'99》 广东广州 RAN 乱舞

▲阴：你画的是被 WP 君叫作『谢尔美』的格斗专家耶，而且她还有一头像 SP 一样永远挡住双眸的秀发。
晴：这种头发好象是另类格斗高手的特征，不过似乎这种特征走路时总晕忽忽的，SP 就经常让我们『领着』他一起走。

（『L · P』：★★★）



▲《BIOHAZARD》 河南开封 宋阳

▲阴：哇噻，你竟然连洗脚的时候都玩游戏？佩服。
晴：嘿，没鞋穿看你往哪跑！！

（『L · P』：★★★）



◀《坂崎由莉》 广东德州 廖海艇

◀阴：编辑本部最喜欢由莉的风林君特别推荐此画。
晴：（悄悄的）听说风家长特别喜欢由莉那个抽嘴巴的绝技。（更悄悄的，好像有受×癖耶）

（『L · P』：★★★）



▶阴：是很古老的作品吗，找出来可费我不少劲！
晴：隆刚毅的神情是在思索波动拳的真谛？几年后的今天，有些高龄的作者现在还热爱游戏么？

（『L · P』：★★★）

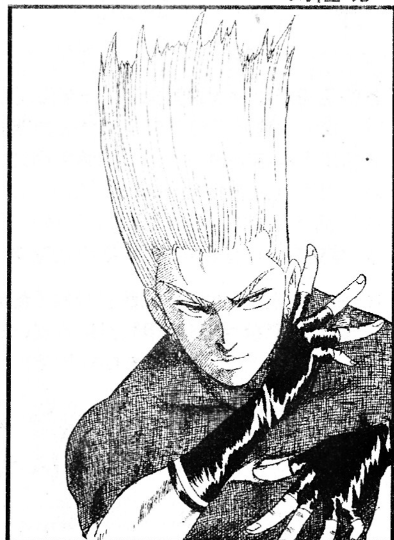
▲《隆在想什么？》 四川内江 刘隆瑰



◀《不知火舞》 武汉 董绍华

◀阴：画得真不错，可是脸有些中国化，不像本人。
晴：希望你能找到称心的工作，画廊永远像家人一样期待你在百忙中回来坐坐。

（『L · P』：★★★☆）



▶《KOF99－二阶红堂丸》 湖北襄樊 李宁

▶阴：李宁？天呀，难道是『体操王子』最近闲来无事，也爱上电玩和画画了？
晴：真是吗？拉拢拉拢的话，夏天添几件衣服有望喽。

（『L · P』：★★☆）

龙哥热线



龙哥再道歉：因思维持续混乱，本人上期在此误将飞 107E 写成飞 107S 了，107S 乃 TCO99 之高分辨率彩显，并非 107E 可以比拟。(害！现在明白不也都晚了吗！)

有鉴于信息时代大家都需要一台明亮而长时间使用眼睛不易疲劳且辐射愈低愈好的超级显示器，龙哥已委托天师对此进行总结。

近一段时间以来，盲目追求视觉效果的游戏风潮在国内出现了"自发消退"迹象，大量玩家不再追求画面，而看重游戏性，大家竭尽所能，纷纷利用 PC 模拟器或购买二手机或翻箱倒柜寻找重宝等方法，争先恐后地回到 64 位、32 位、16 位、甚至 8 位时代。这些举动完全验证了任天堂山内社长"游戏就是游戏"这一亲切教诲的正确性。

有人找出珍藏的 SFC 磁碟欲再过上一把"心跳瘾"、有人在 PC 模拟器中重新回味红白机动作射击经典、有人在五代上玩幽白或火枪英雄、有人陷入 GB 而不能自拔，一派热火朝天的样子。由此龙哥联想到 5 月中日本软件销量榜中前十名倒有 5、6 名是 GB 游戏，GBA"玛莉"一举突破 50 万而有些游戏却……

由于 NGC 得到了天才制作人中裕司社长的深切关注，预计音鼠和玛莉同台共舞的时代已经为时不远，在推动"游戏性"进步方面，任天堂将不再孤军奋战。

备忘录 1：世嘉前社长大川功先生的葬礼已在日本举行，全世界 4000 余位知名人士到场，日本新任首相小泉赞扬大川精神。

备忘录 2：XBOX 量产准备完毕。事实上性能最高的它最危险，主要是尖端产品可能要受到之前推出的主机实施降价化打击。

备忘录 3：全世界库存 200 万台 DC 已经全部售光。

备忘录 4：卡普空、南梦宫、彩京或合作或独自推出 NAOMI 基板的游戏共有 5 款。其中"枪之危机 2"和"0 式枪手 2"值得关注。

●这么多年看《电软》，放心！我是北大医学部 70 信箱。早在看到 KOF2000 中麻宫与舞的 POSE 后，我就知道 SNK 完了。我会寄一篇"傻之日记・Revolution 版"，很快你们就会收到。(LN)

——"哎，你老公最近脸色不错啊！"
"是啊！他呀，天天都用引盘玩 D 板。"
"怎么又用我的引盘呀你！你那张呢？"
"都让我老爸给玩坏了。"
"感觉怎么样？"
"读得特别快，可舒服了！"
"我跟我老婆说了，你也换张正版玩啊？哎！人家就认准道板了！！"
"道板，明天见！"
"道板啊，天天见！！！"——此则笑话由 LN 提供

●就要和学生时代说再见了，一想到现在的玩友为了生计而奔波、我只能独坐于电视前与 GAME 为伴就不寒而栗，不能与人分享是不能称之为快乐的。我给莱因挑个错，第 5 期 P54 左下角，可可向大神提出的问题应该是"大神是否想和动物们对话"，而不是"是否喜欢动物"。还有在对 BOSS 战时，火才最有效，有艾莉卡的必杀技，根本不必在意体力问题。(天津 宋志军)

●1999 年任氏赞助佛罗伦萨多少钱(意甲)？SEGA 赞助阿森纳(英超)、拉科鲁尼亚(西甲)、圣埃帝安(法甲)几钱？(一位读者)

你没属名吧？阿森纳是 1200 万英镑，三年期，其余不知。

热门主机推荐→

NEXT PAGE

买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

●编辑部是不是该出本新书《补铁通》？(广西柳州柳城县 兰硕)
●现在买 PS 游戏盘时，就像进了杂货铺一样。(北京永外沙子口 刘峰)

"9 月 14 日上市"——山内先生最新指示

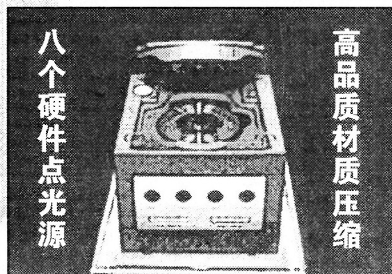
在 2001 年 4 月 18 日任天堂召开的经营方针说明会上，山内社长肯定了日版 NGC 将延期至 9 月 14 日，而美版至 11 月中旬。

老人家说："在 5 月下旬的 E3 展上，如果 NGC 没有能够得到正面评价、玩家认为任天堂的游戏和其他公司的游戏差不多，则将会对本公司既定的路线产生极大冲击。届时，也许会重新考虑对这款主机投资的可能性，取消 NGC 在美国上市的计划。……

(之后现场有许多人质问山内社长"SEGA 加盟 NGC"的进展)

……世嘉的目标明确，他们非常了解任天堂所走的路线，因此双方的交易正在持续进行中。不管是 NGC 也好，GBA 也好，有了游戏开发能力相当高的世嘉加入，对我们来说是个很大的助力，任天堂可以借此获得年龄层较以往更高的世嘉支持者。我们当然非常欢迎这位新伙伴的加入。

在资金问题上，是由世嘉独自调达开发经费，与任天堂并无任何关系。"



↑任天堂、微软、以及不再生产主机的世嘉，有一个共通的特点，那就是顽固，甚至偏执。他们不计后果地追求心目中的真・游戏。

转天，世嘉隆重召开经营改革会，正式公布参入 NGC。

"……但看到了今天业界的发展，想必他(大川功)一定走的很满足吧！因为微软的实力将与 SEGA 的坚强相结合了！"

——比尔・盖茨

以上引自东京春季展的微软专场演讲会。有关这次演讲的每一句话，一字不落地收录在第 7 期《菜鸟通》"比尔・盖茨谈 XBOX 全语录"中，可谓句句精彩，反映出一个高科技跨国公司博大精深的经营理念和惊世骇俗的人性化创意之道。该篇文章是全面了解 XBOX 的不二之选，希望广大玩家给予必要关注。

除了比尔总帅，文章中还会出现微软 XB 技术推进小组吉冈直人组长、微软游戏出版部副部长 Ed・Fires 和日本微软总裁大浦博久三位的精彩论点。下面略举一例——

"……有人认为 XB 设计得好大、好丑(笑)，也有人认为只要功能强，外形和大小都无所谓。由于内置硬盘、乙太网络、大量芯片和散热风扇，比较大是免不了的。而且我们本来就不期待在这方面能胜过工业设计出身的 SONY。(笑)

不过我要讲的是，与玩家关系最密切的不是主机外观，而是手柄的舒适度。XB 不管是美版还是日版，手柄都是最符合'人体工程学'的设计，用起来就像是'天然键盘'一样。不过话回来，大家啪的一下突然拿在手上时一定也会说'哇！怎么这么大！'吧？(笑)"——大浦。(注：微软风格从盖茨先生的讲话中最能体现)

●对于早期某些需要引导的碟，我欲使用软件金手指光盘，问题是，我还欲使用 VGA－BOX，则是否一定无法游戏呢？(读者)

请按以下四步走路，保证一次成功。①去专卖店，买一张新版本的引导碟，这种引导碟适用于任何版本的 VGA－BOX。②将 VGA－BOX 的档位开关置于"JAPAN"上(早期两档仿原装VGA－BOX 可不必理睬此步)，放入引导碟至 DC，开机。③屏幕将出现 SEGA 字样，然后黑屏。④开盖取出引导碟，换入金手指碟，后面按金手指碟的正常使用方法操作即可。

●本人于 3 月 29 日以 330 元购得 DC 版"电脑战机"，终于填补了小弟 SS 时期就日思夜想终因找不到正版而只能倍感遗憾的 SS 版战机空白！我班只有我一名 DC 玩家，还有一名 PS 铁杆，欲购 PS2(为 MGS2)；3 班有 3 名 DC 玩家；2 班没有(只有一名 PS 玩家)。4 名 DC 玩家中我有 4 套正版 GAME，VF3、SONIC、莎木限定(日)、战机。另一名有一款正版 GAME：维罗尼卡。其他 2 名无正版 GAME，但有一名预备买。(郑州 47 中 崔玺)/龙哥：报告还不够详细，再调查一下周围学校。

●自从玩了莎木，我就再也没有迟到过。（湖北宜昌七中 吴思） ●看英超和西甲让人心碎，场上 DREAMCAST 和场边 PLAYSTATION2真成对比。请球迷和世嘉迷与我联系。EM:cts－008@163.com。（山东兖州市 唐跃龙）

●真世嘉铁杆者，必百病缠身——GAME 中毒＋偏执狂＋缺铁性贫血＋世嘉必胜妄想综合症。（广州光复北路 朱汝聪）

●龙哥，“菜鸟通”将刊登何种攻略？（许多读者来信问到）

我们有能力刊登大部分 PS2 游戏攻略。比如决战 2 或 ONI 这种大作，但“暗云”暂时不会刊登，下期想登两页 GT3 的基础知识。对于其他机种，比如 DC，ILLBLEED 这种另类恐怖游戏，第 7 期也会送出。再配合一些老一点的游戏，基本上就是这样。别人不登的，菜鸟通可以登；别人没有的，菜鸟通要有（如格斗之蛇 2、私立剧情、VF 出招等）。一些 PS 经典游戏，从前电软没登过的，都可能拿出来。当然决不会忘记 GB 和 GBA。


盖茨先生与香山世嘉构造改革推进本部长

游戏本质



任天堂 联 手 世嘉



廿年老铺聚义

专业品质

●世嘉构造改革推进本部部长香山哲（世嘉灵魂人物）：“山内社长说世嘉理解任天堂战略，并欢迎世嘉加入，那我们就加入 NGC！”

●AV 社长名越稔洋（SPIKE OUT、梦美）：“能与如此老铺共事多少有些紧张，但站在开发者立场我感到非常高兴。和我的同事一样，在 NGC 上制作游戏充满了新鲜感，进度非常顺利，请大家期待 E3 展上我们将送出的游戏！”

●中裕司及索尼克正式加入 NGC。在 PSO 获得巨大成功并成为里程碑后，CSK·SEGA 会长说此部作品会移植。

主机 \ 推荐度 \ 评论人	名称	风林	天师	莱因	SP	彩火	PERFECT	WP	总分	评论人有话说
	GBA	10	10＋	9	8	7	4	7	55	连续作战八个小时（GBA 几乎不关机），爆了。两节南孚没扛住。整个儿一个专业 ACT！要不是第一轮时基本功异常扎实，这“耀西挑战”怎么能对付的了！GBA 上的任天堂游戏最值得玩。
	DC	8	10	10	7	8	6	9	58	风言：为什么还要提到它呢？很显然——符合国情麻！700 元的主机对于中国玩家来说无疑是极具吸引力的，而且廉价游戏也多，实在是近期有意更新主机的玩家的不二之选。
	WSC	5	3	7	6	4	3	6	34	莱因：高达专用机！风言：什么跟什么嘛，说什么都离不开高达。大家不要误会了。这部掌机基本上可以说日子比较的难过，在 GBA 的打压下，几乎毫无还手之力。当然，好游戏还是有的，喜爱高达的玩家可以考虑。
	PSone	7	8	5	7	5	9	8	49	风语：小巧玲珑的外型实在是讨人喜爱，这大概也就是为什么 SCE 的硬件总是那么吸引人的原因。而且，这部主机如果用来讨好女朋友也非常合适呢（笑）！
	PS2	8	6	7	8	7	6	9	51	WP：主机价格虽高，但是经典游戏数量众多，所以无奈，只能痛并快乐着……风言：是呀，PS2 可不是人人都买得起的。天语：GT3 画面还不错，秒间 60 帧，与高清晰帖图的梦游美国一样。
	GBC	7	0	6	7	5	10	7	42	PERFECT：价格低、游戏数量大，软件的制作水准非常成熟，符合中国的国情。风语：尽管 GBA 已出，但是其价格比较……？所以并不是所有玩家都买的起的，况且原装卡也昂贵，因而 GBC 仍然有其价值所在。天语：掌机新手可只买 GBA。请信我一次。

画面 \ 名称 \ 推荐度 \ 推荐人	名称	侃霸	PERFECT	风林	WP	莱因	彩火	S·P
	塞尔达传说：一大地之章 一时空之章（GB）A·RPG	8	7	9	6	8	6	8
	泪指环（沙加徽章）（PS）S·RLG	6	8	7	8	10	8	7
	勇者怪兽 2 一路卡启程 一伊尔冒险（GB）RPG	7	7	9	7	6	8	7
	GT 赛车 3（PS2）RAC	8	8	10	10	9	9	8
	CSK 集团杯水上摩托赛（DC）RAC	9	6	7	8	7	8	8

侃霸个人游戏推荐——格兰蒂亚 2

“格 2”画面一流，BGM 好听，战斗系统完美。很少穿插 CG，用则超大迫力。情节上有时觉得超级做作，但让人感动时却也颇到位（台词用心。对话时角色头像的表情丰富而细腻）。另外，想“媚俗”地强调一下“维罗尼卡”，CAP 对人物的雕琢和对气氛的拿捏，本人五体投地。

风林个人游戏推荐——V－RALLY2(DC)

这是在欧美非常有人气的赛车，但可惜的是它在亚洲似乎并没有得到认可。与举世公认的拉力最强——“世嘉拉力”系列比起来，本作更能让玩家体验到拉力赛道的特色。不仅是画面极度真实，而且操作感也是出色以极。强烈推荐！

莱因个人游戏点评——机战 α 外传

“机战 α 外传”终于如期推出了，由于“机战 α”已经是 PS 版“机战”的极限了，所以外传最终只是个“资料版”性质的游戏。虽然游戏中的登场机体比前作要少，但战斗画面要华丽许多。然而却没有了主角，没有了系别选择，玩起来少了许多味道。而且游戏难度很高，可以说是机战之最了。对自己没有信心的机战迷们又要动用金手指了。

SPIKE 个人游戏推荐——喷射小子

不知道有多少玩家会有时间将她打穿，因为这款游戏比较难。注意，是比较难，而不是非常难。特别是 SPIKE 深入体验以后，感觉只要对动作游戏稍微有点慧根的朋友应该能够上手。虽然我还没有完全打穿，但是已经深深陷入其中难以自拔了……期待 XBOX 版……

风言风语恢复啦！风林感谢全国玩家稿件支持！

●SEGA 从开始走到现在，就好像我和我的女友一样，除了悲，还有不甘心。（昆明云南齿轮厂 谭文斌）

你对本期彩页的评价是●图片扫描时似乎未（未）“去网”。（北京北三环中路 6 号《少年科学画报》蔡磊）

对某游戏评语——18轮●我真的是一名卡车司机，解放牌的。(天津大港 DC 机主、大"解放"司机 张国宏)
对某游戏评语——频道 5●UP、DOWN、UP、DOWN、SHOOT、SHOOT、SHOOT！(广西南宁二中 陈华)
●我是白开水，游戏是方便面，今生今世我泡定你！(广东南海 谭广平)

●XB 和 NAOMI2 谁强？为什么听人说 VR 射手 3 有画面拖慢的情况？(读者)







XBOX 采用的是显示内存和主内存合二为一的架构，仅 64MB 内存。NAOMI2 比它高得多。实际上后者的性能折衷算来，也能达到 3～4 个 MODEL3 了。目前论实际画面家用机超越 MODEL3 都困难(XB 可)，不可能超越 NAOMI2。单从 DOA3(10%？)和 VR4(本页图片 55%完成度)的抗锯来看，XB 似要强于 NAOMI2，帖图解析度则差不多(二者都是 4～6 倍的材质压缩比)，但 NAOMI2 营造的画面远要精密。若 VS3 出现拖慢，可能是队员的 AI 过高，基板主 CPU SH4 运算困难。

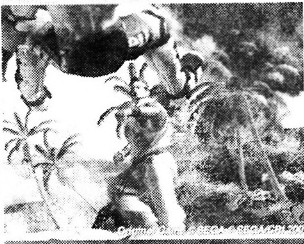
VF4 具备以下重大特点——可以分辨出角色服装的面料；真正的三维活动空间；对画面所有物体进行精密刻划(地面构造极复杂、亭台楼阁花鸟鱼虫树木落叶，以及角色建模，高度逼真)；最高精密度帖图(服装表面的细腻图案纹理、折皱、用色等)；发色极度艳丽；——这都是硬件直接加速的结果，令人目瞪口呆。

VF4 格斗系统主要增加了蓄力攻击和壁崩坏攻击，还有，倒地受身返击和攻击回避较前作有所变化。详情未明，请留意续报。

●请各位编辑大人高抬贵手，把 WE 的文章放在一张纸上(正反面)，让我在不损伤其他内容的条件下尽快撕去！万分感谢！另外，只有电软有气魄把 FFX 这样万众期待的？作品只用 2 面彩页，我坚决赞成(绝对不是反语)。另外龙哥，人人都说心跳 1 经典，而我偏爱 2；人人都说 FF8 最好，我偏觉得它是？；人人都爱生化危机，唯我独爱 D 之食卓；人人都玩 RPG，唯我在玩 ACT，真是太奇怪了！(湖北宜昌葛州坝高中 熊和)

大量 WE 研究来信积压很多，而 2 页容量彼此应能接受。关于太十，阪口先生在接受最新采访时表情非常严肃，以往的笑容不在。人人都看过太十或大容量 FF 电影版动画，不少人都觉得史氏玩画面玩出了格。不错它的确很棒，太十可说是目前最能发挥 PS2 威力的作品，但这样下去，就是 SNK 街机风格，前途堪忧。不过你的意见确实也代表了一部分玩家，像本部玩各种 PS2 大作游戏时间最长的 S·P，打过 GT3 后便深有感触地说，这个游戏我只给 85 分，掏心窝子讲其驾驶感不可与代顿纳相比(个人观点，不必较真)，三个视点的 GT3 虽然有很多车且附送一本实车手册，回放时也异常精彩，尤其那条树木赛道视感好极了，怎耐自己就是上不了手(笑)。对此龙哥以为，业界向前发展的结果就是多样化，旧派(比如熊玩友你)和新派玩家能找到归宿就可以了。另外，我想全盘托出 GT3 攻略，不知成功的概率能有几分。攻略不是很深，但想要理解攻略就必须放弃所谓"画面华丽"，专攻手感。

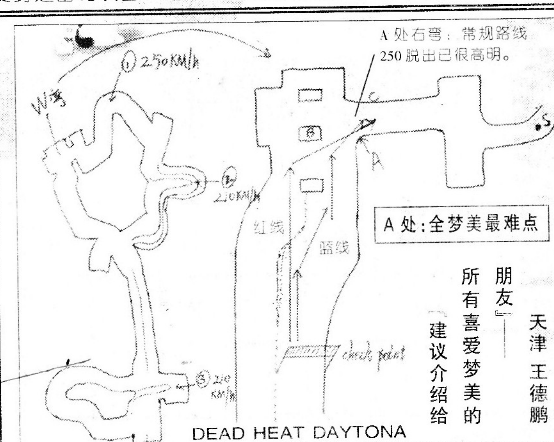








→陈佩衣服上有暗花。再看看老汉身后的树。真厉害！



天津 王德鹏——朋友所有喜爱梦美的建议介绍给

天师您好！此赛道应该熟悉吧？上面的图也应该看懂了。当所有的车都以蓝色线路过 W 弯时，我以红色线路过此弯。这样的好处是用 FALCON 中软可以以 260KM 过弯并出弯，到了 S 点附近有望拿第三(第一圈，20 车，难度普通)。其实这方法并不难。也不知天师您是否早就知道，可这么多年了也没见您提起过，98 年 11 月(本刊)图片所示 HONNET 以 232KM/H 进弯，但还是慢，我有一次用 RULE OF 9TH 软以 280Km/H 安全通过此弯，出弯后一举夺魁！希望天师您好好练练此法，当其它弯道的油水全被榨干时，只有它才能提高那非常有限的成绩，我认为只有这样才能向 1'38"冲刺(虽然我还未达到)。注意：此法需点刹，需小幅度甩尾，也许练习中会经常碰到 A、B、C 等处，但不要灰心，建议 restart，到那也就 20 来秒，建议练习时不要用主视点，因为那里柱子特别多！天师看到图上①②③三处弯道了吗？那是我到此处的平均时速，想与您交流交流看看我还有没有深造的余地。天津玩 DC 的本来就不多，玩梦美的更少了，想找个人切磋切磋经验都很难，因为大部分人都被梦美的难度吓倒了，他们玩惯了 PS 那一按到底的手柄，根本不习惯大姆指这么微妙的移动！一次我向那个只会玩《首都高 2》的朋友炫耀我引以为荣，而他又认为根本没法娱乐的此赛道，经过 W 弯时，他竟语出："太玩儿赖了！还带超小道儿的！"

龙：天语转达，"①偶然一次被迫走红线，确实挺快。之所以迟迟未登海边道，全因此弯尚存疑惑。正常过 250 以下。1 分 38 之人常规走法。②你所指出的 1 弯，265(抓地)，2 弯，235(此右弯请内侧切入，大甩)，3 弯，235(严格控速，狂甩，能高速过则高速过，不要一味求稳，丧失了时间。以上皆 UNICORN 过弯中的速度，2、3 弯稍保守。)，希留意攻略。③梦美是专业游戏，请用最主视点——UNICORN 在 RINK 道第一个超大弯长时间侧滑中的速度是 305，操纵感绝妙硬派，大气不喘，轮胎抱死擦地声悦耳，秒间 60 最主视画面(VGA)，迫力堪称终极……"

●特瑞神奇王国已 85 小时，得黄金史莱姆、龙王及 4 个？？怪兽。但其中有 65 小时在史莱姆的门菲度过(为练级)(武汉 曹光亮)/龙：你不用电池吧？

 赤字报告●SONY 游戏部门 SCE，亏 500 亿日元以上！如果 SCE 能"胳膊折在袖里"使 PS2 这 DVD 播放游戏机大幅降价 1 万日元，则功德莫大焉。



闯关族的家

“真相”被揭穿？！

刊登在第四期的“编辑部十大悬念揭谜”没有想到被我们心细的玩家看出了破绽，这位读者实践加推理将原来的答案一一推翻，总结出了自己认为的真相！是与不是，请往下看……

〈电软编辑部十大悬念揭谜＋评点〉(节选)

1. 莱因到底是如何来到地球的?[C]

A 乘坐 UFO　B 与流星一同坠落　C 蹬三轮车

评点：①UFO 操作系统很难，莱因“它”不会(不是我小瞧你)②为什么说是蹬三轮车来的呢？因为，当时有目击证人，看到有个“似人非人”、“似鬼非鬼”的家伙骑着一辆“飞鸽”牌三轮车，从四川毅然出发，去往北京。下面请出这位证人——它是我邻居小明的表弟的外公的老相好的儿子的一条狗。谢谢。

2. 风林睡着后说梦话时有什么其他特征?[B]

A 流口水　B 打滚　C 一脸甜蜜的笑容

评点：①笑容对普通人来说很容易，可对林兄是难上加难，一年被扣了8回奖金和众玩家的精神压力，怎会有笑容。②选择“打滚”，是因为风林常和女友去迪厅，玩通宵。上午回杂志社睡觉就连作梦都还在“蹦迪”，所以选择[B]。这条消息是由“莱因”我的哥们提供的，Thanks！

3. 彩火打游戏时最喜欢什么姿势?[B]

A 仰卧　B 蹲着　C 倒立

评点①倒立绝不可真，因为倒立是在看游戏，而不是打游戏。②仰卧就有一定危险性了，心想：彩火躺在床上，把电视固定在天花板上，如一不小心就会“机毁人亡”惨！惨！惨！③我认为蹲着打最棒，因为上厕所可以打，吃饭可以打(风林在一旁喂饭)，骑车可以打……(危险)。

4、5、6 略过。

7. 彩火与 WP 讨论率最高的话题是什么[C]

A PS2　B 篮球　C 音乐

评点：音乐，一定是音乐(谁说不是我和他急)根据在下“夜观北斗、日观公园”得出一结论，彩火君与 WP 君定能音乐方面上大红大紫，远远超过电软的知明度，彩火君与 WP 君真是好厉害呀！不由得‘在下’对两位的敬佩，有如滔滔江水，连绵不绝，又如黄河╳滥，一发不可收拾。如此二人能合作定能古胜“刘正风”和“曲阳”，今胜“刘德华和王菲”，佩服。

8、9、10 略过。

——风林的师弟：风光(风林：我怎么不知道呢)

——曾记得

游戏杂志界，激战正酣，

天下游戏书刊山河破碎，群刊无首。

看今天

《电软》一枝独秀，

挟六七余年专业修为，令电子游戏杂志市场焕然一新，震撼推出书刊尖端新品——《批评》、《菜鸟通》系列。

万千气象，无限风光，

体验，就从《电软》开始。

——湖北　向导





←向读者寄来4张的『希望工程』十周年纪念明信片，并在上面留下了以下的文字。其中有一张写着「翻开书本，在希望与渴望融合的地方，我们成长。」其实，一直以来《电软》与玩家——也是这样的。

——风林日记——

4月18日：得知5.1可以放假，风林一颗心总算放了下来。编辑部里传来了 SPIKE 微弱的欢呼声……

4月20日：虽然风林以口蹄疫为理由拒绝请客街头烤肉，但最终还是难逃一请。在光天化日之下，百八十串烤肉与风林百八十个铜板瞬间化为乌有。

4月24日：拼命的工作，为了5.1能歇好，也为了5.1回来时使时间更宽松一点儿……所以导致本要回的信没能及时回，本要玩的游戏没能及时玩，既对不起读者也对不起自己的身子骨呀！

4月27日：哈哈，被编辑部同仁称为工作狂的风林终于可以在家歇歇了。“看电视、打游戏、上网……哈哈……ZZZZ……

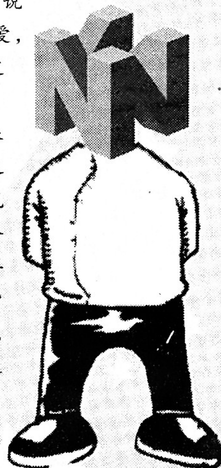
4月28日：大睡一天，醒来时发现全国人民还没有放假，大街上闲逛，整天忙忙碌碌，竟没发现身边许多事物都改变了……

5月1日：全国人民大放假，风林家的电话响个不停。这……好像编辑部里的热闹景象……

5月4日：风林拖着疲惫的身体骑着自己的“文博萨”来到了编辑部，等了又等：怎么没人来上班？？难道他们都不知道今天该上班吗？随手抄起月历……55555

5月5日：正式上班了。这一天，风林别的没干，唯一的工作就是——看信。这是一段幸福时光……

5月6日：风林上期用了一个词——跪谢，许多读者来信指出不必如此客气，行此大礼。北京王泽华则说道：男儿膝下有黄金。玩家对风林如此关爱，真是令风林感动……闯关族的家——一定要努力做到最好！



5月10日：风林接到大连读者霍虹的来信，她将风林赞赏的一塌糊涂。沾沾自喜之际，忽觉后脊凉气倒灌。站在一旁的P君说道：“你应化批评为动力，化鼓励为食欲，今天下班你请我吃……”风林拍案怒斥：“休要拦我，今日加班到明晨。”此话一出，众人皆散。忽闻：“一天到晚游泳的鱼啊鱼不停游，一天到晚加班的风林还不停休……”在楼道中回荡……

(下期见)

注：“文博萨”即弯把赛，是风林的弯把赛车而已。

闯关族的家

傻子日記

吃Sha子烧鸡,看傻子日记,快哉,快哉!(绝非广告)

在那阳光灿烂的日子里……

文/王泽华 张颉

(接上期)

98.2.25

一寒假的拳皇让我迷失自我，上课发出“八神的怪笑”,被逐出班门。医生判定我得了“游戏狂想症”。唯一救法,不许玩游戏。

98.3.1

失去游戏权的我,在街上乱撞,突见书摊上一本《电子游戏软件》,煞是“醒目”。拿来一看,Be Cool!“牛”买之。回家暴读。(暴走?)

99.3.1

一年的《电软》改变了我，决心做一个玩家(超级),于是努下决心,始动攒钱,苦练游戏(冒着生命危险),直至终生……(伟大?)

99.11.4

最近流行“DDR”,于是买了舞毯。然后就是无数的电话,反映楼上脚步声太大,还怀疑我家是不是都蹦着走。

99.12.1

过度的玩,让我的学习出现“生化”危机,同学们问我还打游戏吗?我说“梦战斗未结束”。

2000.4.10

我和同学去买DC,那天下着小雨,买到后,雨骤大,于是唯一的伞让给了它。开始了“最终脱逃——代号为了DC”。到家后DC滴水未沾(奇迹),而我们……

2000.5.28

第一次约会,她问我为什么喜欢她。我答“因为你像莉诺亚”。约会中止,她说我有别的女人。(???)

2000.6.3

我打电话给她,向她道歉,说以后再不提游戏!后来聊了起来,她问我以后想进哪家公司工作。我答“SQUARE”。她又问“那是什么?”我说“游戏厂商”。电话被挂断……

2000.6.4

买来“心跳”想找回恋爱的感觉,竟被“诗织”迷住了!

2000.6.10

她来电话问我为何不打电话给她。因为激动,我说:“听我说,诗织……”,电话再次挂断。

2000.6.28

她宣布“Game Over”我想“Continue”,她不让。我失望,我痛苦。下决心,一定要“New Game”。

2001.3.29

今天会考,语文的作文题是《俩驴吃草》,“高三人都知道”(赵本山口音)。我登时来了灵感，写“吃草者，乃俩驴也。若左驴为SONY,右驴为SEGA,SQUARE乃草也,然俩驴共吃，其势不俱生。SEGA之所以变为死驴,再没吃到草之大缘故……。”半小时后,觉得不成提统,管监考的要了一纸重又写过。

4.10

万众瞩目的巨作终于诞生了(鼓掌),没错,就是这回的《傻子日记》了。“风林你小子一定要给我登呀!”风林怒,曰:“到底你是小编还是我是小编,不登!”“风林?你这个……”风林作揉纸状。“风林哥……”(回音中)风林作了个标准三分动作,于是《傻》就这样地胎死腹中(垃圾筒)了。(默哀)

时光飞逝……

2083.3.5

临死的时候，我喃喃地说:“假如上天给我再来一次机会的话，我会对游戏说三个字“我爱你”,如果非要在这份爱上加一个期限,我希望是一万………年!” (全文完)

因篇幅所限,本文略有删减。



大家好!在下是自贵刊创刊以来一直支持着各位的老玩家了。早就想对各位说上两句，由于种种原因一直都没能如愿。现在,已到了生死存亡的关键时刻,不能不说了!!

前些时，听闻上海市政府要对上海的街机行业进行整顿，这对在下无疑是晴天霹雳。像吾辈皆是由各大街机厅摸爬滚打混出道的,现在街机已是在下生活的一个重要组成部分。如要取缔,与要了在下的小命有何分别?!

不知什么原因，家长老师乃至政府都对电玩视如洪水猛兽，在下甚不以为然。街机的好处,在下也不多说了。家长老师们总觉打电玩会影响学业,机房里环境不好,等等。可中国的教育,我以为坏都坏在一句话上，寓教于乐也。教便是教，乐便是乐，国人却非要合而为一,画蛇添足不说,效果也不能令人满意。纯娱乐的东西,非要有什么教育意义,简直就是拿着电视当烤炉,却说产品有问题!!!报纸上隔三差五总要登一些少年因打电玩荒废学业，没钱玩游戏机心生歹念什么的。养不教,父之过;教不严,师之惰。这是老师家长没管教好,也是极个别的现象,却要算在一台完全无辜的机器头上。这不是拉不出#,怪地球引力小吗??想推卸责任也要做得高明一点。

中国的游戏产业确实落后，我们玩洋人的游戏也是不得已而为之。再说了,国内对知识产权的保护根本不当一回事(盗版满天飞就可以证明这一点),谁还敢花大价钱开发游戏?!蚀本的买卖可没人会做。现在台湾的本地游戏业已有发展,但大陆却仍是空白。其实大陆的市场是广阔的,有巨大的潜力。希望有眼光有实力的企业能为中国游戏事业本土化的发展添砖加瓦。

以上只代表在下的一些看法,言辞激烈有失偏颇之处,还请各位海涵。

——上海 EDI

(虽然风林并不完全赞同你的看法，不过，国人对游戏的有色眼镜却不是说摘就能摘掉的。在许多人的眼中,还看不到游戏巨大的经济价值,旧观念根深蒂固。当然，盗版的广泛市场也是国内游戏市场发展的一大障碍)



杂志各方面都可以变,惟独一样不可变,就是印刷厂不要变。作为我们这些老读者已经闻惯了这种亲切的油墨香了，拿到杂志的第一件事其实是闻味儿!千变万变,杂志的味儿不要变!

——上海 石科伟

(新书出笼后，风林也会拿在手里，也会做出与你相同的行为哟,名副其实的“书香”,真是羡煞旁人啊)



我认为,SONY派和SEGA派这些相互攻击的做法都是非常无聊的,因为他们争得都是一些次要的东西。游戏机,游戏机,先是游戏,而后才是主机。我们需要的是能让我们百玩不厌的游戏,并不是那些五花八门的机器。性能好的主机只能让我们欣赏到更华丽的CG,而它的对应软件不一定好玩。因此,我希望不要再有无谓的派别之争，我们应当追求尽善尽美的游戏。若哪位对我的观点持反对意见,请尽管提出!

——永远的支持者:刘斌

(SPIKE窜了出来:我要提,我是雷打不动的任天堂迷!风林一脚将其踹飞：维护“家”的安定团结是我的责任，大家放心发言,这里安全得很)



我并不认为买正版,即是“铁杆”,其实大家买正版都是为了保护主机,玩起来心里放心,利于长期珍藏,如果D碟与正版质量等各方面一样,大家还会买正版吗?当然我并不是说不要买正版,因为绝大部分人玩的是D碟,为什么呢?因为便宜,因为我们的国民总收入并不高，有些人想玩游戏，但会被很多原因所限制，特别是“铁”。所以从现在起大家要树立真正的正版意识,否则以后没盗版了怎么办,同样也尊重了别人的知识产权,开发商才会有钱而且更努力地开发好的游戏。也希望随着我国的国力和各方面的增强,大家都买得起正版!

——四川大竹X-BOY

(请见本期驻日读者的来信，显然正版对于我们来说并非遥不可及,我们的市场还有待于完善)



梅莺舞处怨光闪,河豚翻腥敌胆寒。
迟暮不惧催征鼓,侍魂师徒皆非凡!

——欲将此诗献“侍魂”的刘明生

▲特报:下期将请到中国年龄最小的电玩迷为大家展示游戏英姿,其风采绝对远超风林,其年龄已经打破“电软吉尼斯记录”,敬请关注。

▲电软合议庭:唉,撼泰山易,撼电软难啊(北京 罗剑锋) ▲游戏快参:GBA价格“爆跌”,800元有找,是绝对购买的好时机。截稿前听闻盗版卡登场。

闯关族的家

每到月底我天天往书店跑（因为我们这儿月底来下月的“电软”），一进门那女老板就会说：“要《电软》是不是，还没来。”她早就认识我了——每期买两本的“怪人”。在3月31日终于拿到了第4期，一看封面，哟！莎木！挺漂亮（书）！

下面我有几点建议不吐不快：

1．在读者调查表中加入玩家实际年龄、玩龄和拥有何种主机三条，这样做可让贵刊在今后编书时有针对性。

2．强烈建议在中国电玩榜上为GB(A)游戏腾出一小块版面，现在GB上好游戏不断，再加上GBA的发售，掌机世界比家用机还热闹呢。那个累计榜不要也罢，全是老游戏，几个月也不动一动；光看后面数字每月增加，有什么意义？！再加个中国游戏期待榜也不错，你说呢？关于增设GB排行榜的问题，早在上个千年就已经有众多读者提出来了，可拖到现在连信儿都没有，这可真是个“千年建议”。

3．保持现在20页广告的标准。我非常赞同本期“家”中那位读者的看法，我也每期都看广告的，高手的作风。只有菜鸟才不知广告的作用！

说了这么多，也不知您爱不爱听（看），总之，我说（写）出来舒服多了，谢谢你看完我的信，どうもありがとう！

——每期买两本的曹智杰敬上

（曹读者的建议非常好。关于中国电玩榜方面，小编已经在构思当中，是否设置GB榜，想来应该是必然的。当然，具体如何进化排行榜，让内容更丰富，还需要广大读者朋友来信指教）

我是一名《电软》的忠实读者，从97年开始至今每期必买，看了那么多游戏刊物，我还是对《电软》情有独钟。我也是一名电玩爱好者，但由于资金和父母的问题，现在只拥有FC、MD、GBC主机，GBC是我现在的命根，但玩过的游戏也并不多，我想过不了多久我一定会拥有一台次世代主机，我会选择任天堂的产品，我想任天堂才是游戏爱好者的乐园，你认为呢？另外，我希望贵刊尽量把《电软》彩色化，多一点彩页，价格高一点我并不在乎，我也很喜欢漫画，很赞成在贵刊中登一些动漫新闻，也希望多刊登一些关于GB、GBA的新闻和游戏攻略，因为我永远支持任天堂。我明白风林的压力很大，有大批的来信要复，谁叫“闯关族的家”有那么多的忠实支持者。

——GAME BOY 俞科伟

（每次制作“闯关族的家”都是风林最开心的时候，能与那么多玩家读者交流，风林感到很荣幸。“闯关族的家”一直以来可以说是《电软》的招牌栏目，风林自知肩上担子不轻。能有如此多玩家支持与爱戴，以及每一封热情洋溢的来信，风林感到惟有拼命制作出最好的内容才是对读者支持最好的回报。如果您有什么想法与要求，请来信）

风林兄：

提笔之时，恰逢四月一日，就是傻子过节，本想编段瞎话骗骗编辑部内众傻子的，但一想起傻子二字，不由得眼圈红了起来。

《电软》快8周岁了吧！反正我都该高考上大学了。记得有一期这样登上一段小字：有两个高三学生立志考日语专业，想毕业后加入《电软》做编辑，问可否，当时的编辑笑道：要真学成之后，就看不起《电软》这小小的编辑部了。当时觉得众小编真是一群“敬业”的“傻子”，在下既感动又佩服……人是感情动物，喜欢怀旧的，近来业界那么多大事，不由得让人更加喜欢回忆以前，总想起红白机前的那一张笑脸，笑得很痴迷，但很单纯，亦如现在的着迷于《电软》，很痴迷，也很单纯。有一句话，不吐不快，可能对某些编辑来说是个打击；现在买《电软》不是为了攻略，也不纯粹是为了新闻，更不是冲王骏生和叶展的评论，而是一种很复杂的感情驱使的结果，这感情，有点像世嘉迷对DC的那种感情，那是一种对知已的关怀，读着《电软》，也有被知已关怀着的感觉，这是任何一本别的杂志所达不到的。所以，不论是世嘉派还是索尼派，始终都是《电软》派！

另：《电软》的文学性奇强（尤其小字）莫非众编都是学文科出身！

——你们爱吃的一里脊

（看完你这封信，风林心里也开始泛酸。很多人都说，没有《电软》哪有现在的电玩迷。这话说得我们有些惭愧。没有这些支持着游戏的热情读者，又怎会有今天的《电软》。风林在此代表编辑部全体同仁向一直支持《电软》的读者深鞠一躬）

“电软吉尼斯”报道：

1、“莎木一章”70人模式：4分33秒打穿。由吉林赵松创造，并提醒应着重练习“→→A”、“→A”、“→←←A”至最高。

2、N64游戏性‘封顶’游戏“马里奥64”与“星际火狐64”：前者拿下117颗星，后者为HARD难度下1380分，5枚奖章，所有星球全破并所有同伴一次未死。此成绩由刘羽捷提供。

SUPER PLAYERS 的[illegible]

号称“超级玩家”的游戏三人组，由周鼎（三人中的老大，就读于武汉化工学院，78年生人、曾中过电玩榜每月一奖一次）、朱隽（老二、正努力攻考武汉体育学院并从于去年第九期中发表过文章）、范凤麟（老三，现读高三、生活在黑暗中）组成。



←哈哈，又让风林想起95第1期中的那幅画……比得妙！

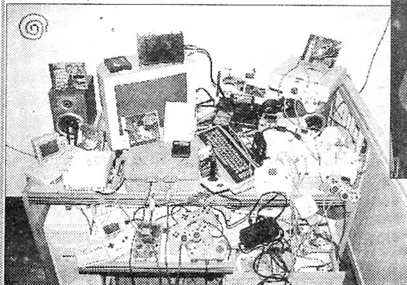


↑是世嘉迷吧？把DC供起来膜拜，真是令风林感动！

↓颇为杂乱，比风林有过之无不及。经风林手拿放大镜仔细辨别后，总结出：2台DC、2台PS、2台老式GB、1台SS、一套PC、1台MD2（上插“街霸”）转右下……

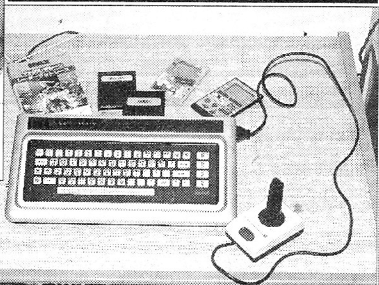


↑亲密无间的“超级玩家”三人组合影，尽显中国电玩迷风采。曾几何时，风林也与好友同享游戏乐趣……



（接左上）1台FC、1台MAX、一盘FC“双截龙2”、4只PS手柄、两块PS记录卡、SS原装1MB卡、还有…看不清了…

↓82年从日本带回的古董级主机MAX，也是三人组的启蒙者。在国内，能见此机者，恐怕为数不多吧？



▲湖北的胡志鹏读者来信说：“我敢断定风林一定将我的信拿去擦了鼻涕，这次我换了张较硬的信纸，看你还敢不敢擦。”风林不敢，不过这次的纸的确很硬。

▲沈阳的杨硕读者，并非小编故意不介绍PS的游戏，实在是没有好料可报，当前PS在国外已经进入了衰退期。不过，我们会尽力的，请你放心。

闯关族的家

各位编辑样：

お疲れ样です。

很久没有看到贵刊了，今天中午刚收到国内发来的 2001 年第三期《电软》，猛看一遍以至于忘了上班时间，被课长粉了一顿，没法子，谁叫我久旱逢甘雨呢？此次也没什么多的废话，只想随便谈谈我的想法。

相信全国的同仁已清楚地知道了世嘉株式会社宣布第七代主机停产，这个沉重的"原子弹"立刻摧毁了无数世嘉迷的斗志，但又能怎样呢？最苦命的还是算在刚宣布停产 DC 前一个月左右，那些玩家将存了多年的"铁"取出买下 DC。我也蛮呕的，买时 19900 日元，一个月前在秋叶原看见 DC 主机只卖 9900 日元，足足少了 10000 日元，游戏的价格也是一落千丈。《VF3》600 日元、《生化危机 2》1400 日元、《莎木》1000 日元（还是初回限定版），跟我买这些碟时的价格相比整整少了一半还拐两个弯，当然以上全为新品，并非中古货。估料正在好评发卖中的《樱大战 3》也不能带动 DC 硬件的进展了……我曾经因痴迷《莎木》而真的跑了一趟横须贺。虽有与游戏中相同的地名，但比游戏中更加繁华，更加漂亮，ドブ板居住的几乎全是外国人，以美国人最多，还有驻日部队，感觉一点不像《莎木》中那一街一路……

随信附上《朝日新闻》关于世嘉停止生产 DC 的新闻，没用的话扔掉没关系。

じやまた今度れ！わ会ほしよう！

——张政宁

平成 13 年 3 月 31 日

风言： 张读者身处日本，对于发生的新闻事件感触是最深的。以上这封信由于篇幅所限，有所删减。张读者还在来信中表扬了 PS2 的"鬼武者"并预测了今后主机的成败。风林在此表示感谢。如信中所写，目前日本 DC 软硬件在各方面均是"大颓势"，眼见这些昔日的畅销作品以不思议之价格摆上货架，实在令人感慨良多。就张读者所提供的价格看，国内 DC 软件售价并没有明显下滑，尤其是"莎木"、"生化 代号"等热门游戏一直是居高不下，真真令人无奈。看来，要真想使正版在我国普及开，已经不仅仅是从玩家单方面做起了，销售商是否能够提供相对合理的价格也是关键。按信上"莎木"限定的价格，好象不到百元我们就可以"任逍遥"了……最后张读者还提到：发展中华电玩业是大家的重任！

是呀，重任在肩，让我们一起努力使中国的电玩事业能够有更加美好的明天！


セガ、家庭用ゲーム機生産撤退

ソフト開発に専念

先取りの「通信」空回り

←这是张读者寄来的日本《朝日新闻》的剪报，可见日本业界当时震惊的程度。

第一次进家，心暖暖的，眼湿湿的。回想大禹治水也不过是三次经家门而不归，可我呢，有多少次，已经记不清了。说实话，其实以前不敢"回家"是因为怕被小编们（家长？）给退（骂？）出来。但既然有这个家，总归是要回的。

第一次回家，便有要事相告。前几天，我最好的也是唯一的一个网友告诉我，他以后不想再买《电软》了，是因为对他有些失去信心，他可是从创刊便一直买的"三朝元老"啊！我劝过他，但作用不大。虽然我不是"三朝元老"级的，但怎么说《电软》也陪着我四年了，我们已经成为密不可分的好伙伴了，不管他前进或是倒退、攀上高峰还是陷入低谷，我都会永远陪伴他、支持他。也希望所有《电软》铁杆们都能永远支持这个温暖的家，不论他怎样，要对他充满信心。

洛阳 孙辰

（我们决不会辜负广大玩家对我们的期望）

本人系贵刊的新读者，请问贵刊会不会重新编辑一次，把以前出版过的再发行一次？例如什么《20 世纪电软合订本》或《94－99 电软合订本》之类的。以前出版过的《收藏纪念 2·世嘉大攻略》还有没有？我想所有《电软》的新读者都会有这一想法。

兰州 张钦

（对不起了张读者，"收藏纪念 2"已经绝版了……其他书籍请来电查询）



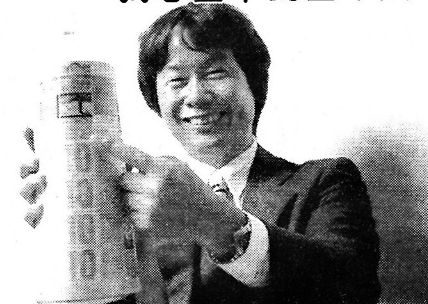
←来自 SS 版『格斗之蛇』的人气女角色哈妮，真是姊妹情深呀。

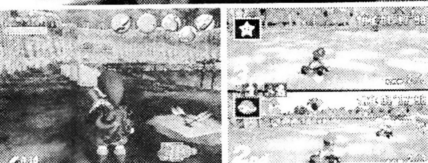
游戏趣味图片——背书包

用心创造最真的游戏世界

——我心目中的宫本茂

文：任天郎





→电玩界公认的大师，MVP 肯定。尽管许多玩家对任天堂的游戏已经嗤之以鼻，但是在世界上任天堂游戏『最好』这条真理永远不会改变。上图为宫本茂高兴的指着第一款 60 分的游戏，下图为由他制作的两部 N64 代表作。

宫本茂是一个大师，他那充满想象力的头脑，富于表现力的画笔，坚定的游戏信念，给我们创造了这么多如此美妙的游戏。

大胡子的"马里奥"，勇敢的"林克"；圆溜溜的星星"卡比"都是出自他的笔下。"马里奥"、"塞尔达传说"的成功更是把他推向了业界顶尖制作人的行列。

当然，他的才华还不止这些……

他是天才吗？不是。他创作的灵感来源于童年的幻想；他创作的激情来源于对游戏的挚爱；他创作的基石来源于丰富的知识；他创作的成果来源于无数次失败中吸取的教训。而这些，都源自于生活，源自于实践。

如果你也想一名游戏设计师，你具备了应有的素质吗？你是否富有想象力？你是否有强烈的创作欲望？

未来的游戏设计师们，你们是否应该向宫本茂学些什么呢？记住他的成功格言吧：在失败中重新振作！

▲风林，我给家投了那么多信，为什么一封也没有刊登？？不用解释，解释等于掩饰，所以没有风林你说话的余地，跪下！！下面这段必须刊登！！辛酸日记：高高兴兴买电软，翻开书来看闯家，一时兴起想投稿，想起内容真是多，简选部分写下去，高高兴兴投稿去，为防万一收不到，多投几封保安心，坐在家中等消息，等到下期出电软，高高兴兴买下它，翻开电软看闯家，仔细琢磨才发现，竟然没有我的份，看看其它有没有，霎时辛酸涌心头。——广东 蔡振文

风林 热烈欢迎大家"游戏点评"

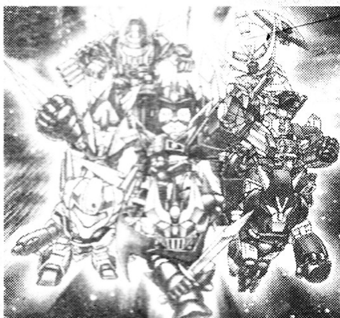
THIS SITE IS gamebar

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

超级机器人大战α外传(スーパーロボット大战α外传)

机种 PS 厂商 BANPRESTO 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



此游戏发售之前,一直对外传抱有极高的期待,然而期待越大失望越大。总体来说,α外传属于失败的作品!不过近来有一种说法"销量大的作品就是优秀的"。的确,现在α外传已经有40万的销量,它应该是好作品,只不过它不是给机战迷玩的!

作为机战类游戏,它所面对的应当是动漫迷,游戏难度适中才可以让他们体会到游戏的乐趣。而外传则完全抛弃了动漫迷,想学习某些战略游戏颠峰大作,以超高的战略性为卖点。不过眼镜厂却没有制作颠峰战略游戏的能力,所以只能在每关BOSS的强度上大作文章。其实也没什么新鲜的,就是BOSS会不断的回复HP,使用它们"BOSS阶级永无止境的精神力量"来虐待玩者。使得后来的战斗毫无乐趣可言,就是耗时间,一点点蹭BOSS的血。一关还可以忍受,如果关关都这样,那么玩家可就真被游戏"玩"了。所以要轻松的玩外传就必须"对应金手指"了。

外传在剧情更是支离破碎,杂乱无章,新加入的战斗机器更是极其恶心的机体(人物形象机体设计令人反胃),却占了一半的剧情。至于机战系列的传统中坚力量"高达"系机体更是大幅度弱化(以W为甚)。这恐怕是托了系统变化的"福"。

最后要说的就是机体与机师的能力调整也非常令人不满,虽然射击与格斗可以随攻击方式与次数任意调整,但命中无法被机体运动性补正就有些匪夷所思了。两次行动的取消也使游戏独有的特色大减,真不知道厂商到底在想什么!

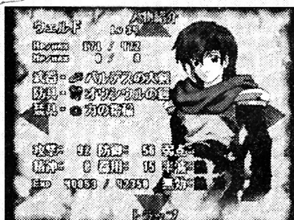
对于有时间、有金手指、终日无事可做、看过一点机器人动画的人还是可以去玩玩这款"PS最后的大作"。如果眼镜厂继续走抛弃动漫迷这条危险的路线,那么机战游戏离"坏灭"就不远了。

——不用金手指却仍与白河愁苦战的SLG狂　莱因总帅

角　色:7	操作性:7
画　面:8	创　意:4
音　乐:7	移植度:——
情　节:5	总评价:6.3
游戏时间:41小时50分	

BEALPHARETH

机种 PS 厂商 SCE 类型 A·RPG 媒体 CD－ROM



这么一款看起来不起眼儿的A·RPG没有想到竟然做得如此成功,简直是太精彩了!看来SCE的游戏制作水平已经到了炉火纯青的地步了,本作的出现就是要告诉大家玩游戏玩的是兴趣,而不是表面,而这也正是SCE最擅长的。

平心而论,本作表面因素不是十分好。角色设定一点也不突出,人物出场倒不少,可就是没有一个有个性的,让人看上去有种MD式的复古感觉。画面也完全赶不上当今的潮流,色彩运用不鲜明,有些昏暗,是个纯2D游戏,就算用SFC也完全可以做到如此,甚至总给人一种用PS玩16位机的感觉。另外还有好多的不足,例如道具太多,对话太长等缺点。

综上所述,大家一定会认为这是一个不可救药不值一玩的游戏,那可就大错特错了,本作有着其真正可以称为卖点的卖点,也是当今游戏软件所最应该发扬的东西——游戏性。就像山内爷爷说的一样,游戏性是一部作品的灵魂。本作就是如此,它的耐玩度已经完全可以弥补在表面因素上的不足。游戏里有着类似"圣剑传说"系列的组队系统,你可以在众多角色中任选其一或其二与你结伙探险,但在战斗时并不能看到他们的存在,你可以按L1键替换队员,实际上就等于有着三条命,而余下的两个则在暗中帮你回复体力,这样省了不少事儿,大大增加了游戏的流畅性。战斗是本作的特色之一,也是良好游戏性的最大体现。在接受了委托任务后就可以进入相应的迷宫探险,与敌人的打斗十分爽快,开器、魔法,陷阱攻击样样都有。迷宫的构造与色彩运用与PC名作"暗黑破坏神"极为相似,而且敌人的数量也如前者一样是你不能想象的,出奇的多。而每个任务所要达成的条件也是本作的卖点之一,花样多多,应有尽有!在刚玩儿时最让我感兴趣的是第二关,目的是在有限时间内杀敌并从中得到500G以上。我连续打了三次,每次都杀光了整版的敌人可却差很多钱,这可难倒了我。后来才发现原来一同杀掉许多敌人的话就会使钱成倍猛长,这可真是个不错的创意,于是我又将敌人往一块儿赶,然后就屠杀……你说好玩不好玩?

虽然有"圣剑"在前,也很有名气,但不一定它的可玩度就超过本作,如果让我选,我会双手选这款朴实无华的"BEEALPHARETH"。

——哈尔滨　PS2

角　色:7	操作性:9
画　面:7.5	创　意:10
音　乐:8.5	移植度:——
情　节:7.5	总评价:8.25
游戏短评:乐趣十足!	

本栏目所登文章仅代表作者的观点,并不表示本刊一定赞同。

VR射手ver2000.1(VIRTUA STRIKER ver2000.1)

机种 DC 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 GD－ROM



在这个"实况"成了足球游戏代名词的今天，我却一直对这个很多"实况"迷不屑一玩的足球游戏情有独钟。(我并没有否定"实况"系列的意思)。

这是一款 NAOMI 的 DC 移植作，精美细腻的画面完全再现，队员的动作一招一式都被刻画得非常逼真，极有魄力。如：凌空抽射、飞身冲顶等动作简直 COOL 呆了。不过偶尔在一些队员拥挤的角度画面稍有拖慢，不知是否机能所致。

其实这个游戏区别于其它足球游戏的最大特色还是——操作简便。短传、长传、射门三个键位可以组合出无数精妙的配合与进球。本人就最喜欢这种简便的街机操作风格——在游戏时，你永远不会因为找不着键或按错了组合键而手忙脚乱，也不需要想太多"该打什么样的配合呢?"。唯一需要的只是那一刹那间的配合的灵感或射门的欲望。(其实真正的球员在场上会想那么多吗? 他所需要的也只是灵感)。配合是这个游戏的灵魂，想要玩什么"一人连过数人"是绝不可能的。

游戏的模式还算够丰富，进球评分系统也很不错。我目前的最高分是用直接任意球打入的 447 分。这个 DC 版已经是该游戏的第四个版本了，该修正的 BUG 也修正的差不多了，只是守门员的 AI 还应再提高些。

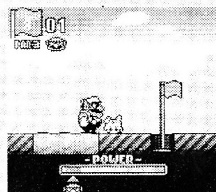
热切期待"VIRTUA STRIKER3"！

——北京　王征

角　色：——	操作性：9
画　面：9	创　意：8
音　乐：7	移植度：9
情　节：——	总评价：8.4
游戏时间：约一年半	

瓦里奥世界3·不思议的八音盒

机种 GBC 厂商 NINTENDO 类型 ACT 媒体 卡带



"真乃精品也!"玩着玩着不由发出一阵感慨。的确，任氏的作品一直为本人所喜爱，因为出自其手的极少有劣品，本作称为"精品"一点也不为过。

作为 ACT，角色的动作当然要丰富，看得出制作者们下了很大功夫，游戏中瓦里奥的动作招式特多，使都使不过来。另外版面多也是本作一大特色，加上隐藏版面共有 25 版，每版四个共计 100 个宝箱，要找到隐藏关和宝箱(确切说是找完)……补补脑再去找吧。

没玩过前作，不知是否和本作一样，除最终 BOSS 战外，竟没有 GAME OVER 的设定，这使得游戏极其 easy，虽然对各版 BOSS 时会被"一击必杀"(被赶出 BOSS 区，非弊命也)，但只要多试几次，掌握其进攻规律，要打败它比对付小兵还容易，真不知这是否也是本系列的一贯特色。

除此以外，剧情也是本人较为欣赏的地方，就如欧·亨利的小说一样，结局另人意想不到，在游戏中辛辛苦苦找到八个音乐盒后，回到神殿找那个神像时，笔者就不曾想到这个曾多次给予帮助(问路)的神像才是最终 BOSS，所做的一切，包括找那八个音乐盒，都是在帮助它复活。

要说到游戏的不足，一个字——烦！没了 GAME OVER 也不见得很好，打 BOSS 一不留神就得重走一遍路，才能再见到 BOSS，来多几次……烦！被小兵烧屁股、喂甜圈、变僵尸等等，虽是找出隐藏路线的前提，但若找不到解除之物，就得等上近半分钟才能恢复正常，有时一不留神……来多几次……烦!

如今 GBA 已经推出了，本人认为这么好的游戏一定会在 GBA 上推出，希望它能一改弊端，以崭新、优秀的姿态登场，吾虽买不起 GBA，但一定会支持它。

——广西　曾纬

角　色：7.5	操作性：8
画　面：8.5	创　意：8.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8
游戏时间：16 小时	

樱大战3~巴黎的燃情岁月(サクラ大战3~巴里は燃えているか)

机种 DC 厂商 SEGA/RED 类型 AVG＋SLG 媒体 GD－ROM×3

新世纪的第一个春天被我毫无保留的献给了"樱大战3"，虽略感疲惫，却无怨无悔，难道有理由可以让我不为之倾倒吗?

动听的音乐与精美的画面一贯是"樱大战"系列的强项。可以说，对于"樱大战"的成功，百分之六十要归功于田中公平和藤岛康介。新的片头曲与片尾曲给人耳目一新的感觉，特别是当耳边响起"未来"激昂的旋律，我的心跳便随着那充满灵性的鼓声而加速，终于结束了，但却又不甘心，相见时难别亦难的情绪被烘托至极点，不知不觉中我也热泪盈眶(真的!！本作中人物设定很讨我喜欢，数量虽少但都极具代表性，藤岛康介唯美的画风更令少女们光彩照人。我个人觉得五位女主角的性格设定很接近《天地无用》，艾莉卡像美星、洛贝利亚与魉呼相似，可可与砂沙美同为可爱型的代表，格丽丝更接近清音，花火应该是抽去了高傲与做作的阿重霞，看来经典作品总是要有些暗合的地方，不是吗?

本作的剧情安排恰到好处，足见广井王子很清楚此作的定位。大神一郎的法国之旅毕竟不能成为永恒，巴黎的诸君也只是生命中的过客，因此，游戏中并未涉及过多的人物背景资料，从一开始就把简单而可爱的角色展现在玩家面前，随着剧情迅速展开，玩家很快就接受了新的角色，作为有一些外传性质的这部作品，这样处理可谓明智。例如大神曾问可可的过去，回答很简单：忘了！但是艾莉丝呢? 从这个对比就可以看出这个剧本的任务就是保证玩家会怀着一股热情一章一章地、顺畅地玩下去，而没有为后续作品打基础的意思，樱花终究是要在日本盛开的。帝国华击团的亮相很是令人兴奋，而且与剧情配合的天衣无缝，当我在第七话开头又一次听到那首"檄！帝国华击团"，感觉就仿佛回到了 1998 年的那个春天。

"樱大战 3"在系统上的改进很多。**タイミング** LIPS 的变化有所增加，同一回答在不同时段都会引发不同的效果，而在会议中如何避免不欢而散更有难度，要是写详尽攻略的话一定会很累吧！战斗系统的改变十分有趣，连续攻击魄力十足，友情力**ウンター**使敌人本来就不多的出手机会更加少得可怜，如何用完大神的**かばう**还是件令人头痛的事。风、林、火、山四种战术中的风完全是鸡肋，这应该是游戏中最令我不满的。总的来说，战斗中系统的改进是比较成功的，而凭借 DC 机能而大大改善的画面更具冲击力，如果能出个樱大战战略版就太好了。



有这样的好游戏，DC 玩家绝对应该感到幸福，如果有哪个游戏是 DC 玩家必备的话，那无疑应是"樱大战 3"。我建议玩这个游戏时绝对不要使用攻略，只有这样才能体味那种心跳加速的感觉，女孩儿的心是很难揣摩的，一纸攻略会让这款游戏索然无味。不懂日语没关系，认准关键词，如：**いい、いえ、わかった、ない**……，至少可以应付一般的问题了。

DC 虽然已经停产，但仍有好游戏值得玩家品味，世嘉虽然已退出了，但只要有玩家拥护世嘉精神，游戏业的未来仍然是令人期待的。神去りし后も，希望は我が手中にあり！

——天津　LET YOU DOWN

角　色：10	操作性：9
画　面：10	创　意：8
音　乐：10	移植度：——
情　节：9	总评价：9.3
游戏时间：50 小时以上	

灵魂能力(SOUL CALIBUR)

机种 DC 厂商 NAMCO 类型 FTG 媒体 GD-ROM



这是迄今为止最强的 3D 格斗游戏，虽然 PS2 上已经推出了"铁拳 TT"，但是显然无法与本作相比。因为这是一部成熟的主机在成熟的时期推出的成熟作品。

本作是"魂之利刃"的续作而并非二代，记得当时前作在 PS 上着实引起了不小的轰动，让人至今难忘，但是相比来说本作还是更胜一筹。当然我并不是以两台主机来对比，我只是对 NAMCO 在两个时期所发挥的水平来做比较，因为毕竟 PS 与 DC 的机能不同，而是两个时代的产物。

平心而论，我对两作的人物设定都并不满意。不是因为形象不好，而是因为数量太少。我个人认为在这种 3D 格斗游戏，尤其是以刀剑等作为攻击手段的游戏里，可选择的角色过少是无法满足玩家的。

极好的操作手感是本作的一大卖点，人物的动作自然流畅，速度之快让人难以想象这是一个 3D 游戏。角色的一招一式做的有板有眼，真实而又圆滑，不仅让人联想到自己正在看一部西方武打巨片，而且精彩程度与现实电影不相上下，至少在这一点上本作应已做到前无古人。再配合完美且漂亮的画面，那效果简直是惊天地泣鬼神！(笑)

另外，刚才提到的以武器的手法进行格斗我其实是个不错的创意，但同时也不是很容易被人接受的。前有"侍魂"，后有"武士之刃"，不都是失败的典范吗？后者还好，比较有创意，但"侍魂"系列要是想成功就太难了！而且本作所拥有的特色——强大的立体感，也不是 SNK 这种公司的技术所能比拟的。

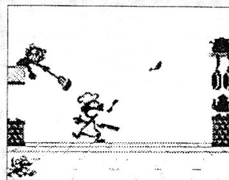
总之，只要你是 DC 迷、格斗迷、武器迷或是 3D 迷的话你就一定要玩本作，本作绝对会满足你的。

——哈尔滨　PS2

角　色：9	操作性：9.5
画　面：10	创　意：8
音　乐：8.5	移植度：10
情　节：——	总评价：9.17
游戏短评：格斗精髓！	

GB 博物馆 3(GAME BOY GALLERY 3)

机种 GBC 厂商 NINTENDO 类型 合集 媒体 卡带



GB 的"博物馆"系列已经出到第三集了！！

这款合集收录了五个任天堂元祖级掌机"GAME & WATCH"上的老游戏，都是八十年代初的作品，现在的大部分玩家应该都没有见过吧。当然本人也是这样，所以尽管游戏"古董"了些，但玩起来还是挺有新鲜感的。

每个小游戏都分为过去(class)和现在(modern)两种模式，玩法是一样的，只是现在模式的画面更漂亮。你可以都试试看，品尝不同的风味——十数年前单调的黑白色到现在绚丽的彩色画面，两者之间的差距会让你感受到游戏业的巨大进步。

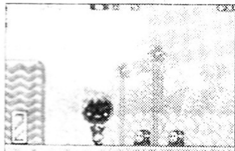
游戏的画面表现十分清新可爱(当然是指现在模式)，出演的角色也都是任天堂的名人，马里奥、路易两兄弟，碧奇公主、蘑菇男孩、小恐龙耀奇、大金刚等等，任天堂迷一定会感到很亲切。游戏方式也十分简单，一只手即可操作，单纯来讲不是很出色——甚至可以说是有些乏味，完全是考验神经反应和手指头的灵活性。不过考虑到是在 GB 这样的便携式掌机上，意义就不一样了，应该是单调但很有趣。当坐地铁乘公汽用来消磨时间是一个绝佳的选择。而且如果你有够高的水平(?)和超凡的耐心，积累到一定的分数还能获得很多隐藏的奖励(稿外话：这好像已经成为众多游戏的大俗套了)，算是对手指辛劳的一点补偿，也可说是促使人不断玩下去的动力吧。

总的来说这款"GB 博物馆 3"是一个收藏意义大于游戏意义的作品，如果你是一位喜欢怀旧或者收藏的玩家，不妨买来一玩。　——北京　罗剑锋

角　色：8.5	操作性：9
画　面：8.5	创　意：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8.43
游戏短评：对任天堂的崇敬油然而生	

超级马里奥 ADVANCE(SUPER MARIO ADVANCE)

机种 GBA 厂商 NINTENDO 类型 ACT 媒体 卡带



是否必须讨论画面?BGM?对于一台掌机来说？虽然 GBA 极之强悍——卷轴、放缩、半透、雾化、发色等指标早已不成为障碍，但"马里奥 A"(戏称"玛莉 A")的制作在任何方面均极老道，实属难得。(竟有"天上天下玛莉独尊"之感？笑)。

我想，《FAMI 通》给本作以超低分，可能是因为游戏的难度所致。他们也知道任天堂在对动作性的把握是非常到位的。的确，它是难了一些，但任氏对难度的处理是有原则的，即——看似很难的地方，请静下心来仔细观察并实践，找出敌人弱点，利用敌弹打不着的死角位置，巧妙通过之。当然这需要玩家具备较强的操作能力。闯过难关后我们将会发现游戏在设计上巧妙之处。值得一提的是，除了通常的"里世界"外，游戏设有隐藏的"宝库"和可"跳关"的地方。

难点之处是一定会让你反复几次的，有时还须使用跳跃达人"路易"。角色在不同情况下可交替使用，打某些 BOSS 时换成"小蘑菇"或"碧奇"没准儿会有意料外的效果。此作在按键配合的安排上，手感微妙。

于是我从"玛莉 A"中领悟到"纯游戏"本质。向任天堂脱帽。感动不已的我终于明白，GBA 贵为掌机，因此其游戏在画面和操作性上已远远超过了当今家用机上的大多数作品，我必须严肃而认真地去对待它们！

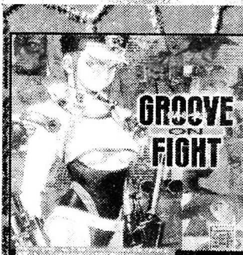
在本作的攻关中，有时会出现非常爽快的情形，比如，投出 POW 弹后加速追着它跑，沿途敌人一律炸死，自己还能加人。打老 BOSS 时尤其能体验到任氏"动作性"的精妙。这种制作功力，非二十年而不能修成……本作总指挥山内溥，制作人宫本茂，程序员、美工等总计近 40 人，是首发 GBA 销量最大的游戏(此作通关后的小过场和敌方人设 CAST 画面令人难忘)。

——真·完全爆机的小天天

角　色：10	操作性：10+
画　面：9	创　意：9
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：9.0
短评：玛莉，Powered BY Nintendo！	

经典游戏回顾

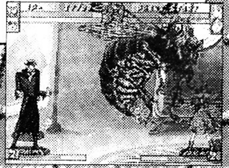
豪血寺一族 3~GROOVE ON FIGHT(SS+1MB 扩充卡)



由 ATLUS 制作发行的著名格斗游戏"豪血寺一族"的最新作，也是目前该系列的最后一作。游戏对应 SS 的 1MB 扩充卡将其几近完美的移植到了家用机上。在系统上本作较前作有了巨大的变革，采用了组队的作战系统，使游戏在乐趣上有了进一步的加强。不仅引入了组合技的概念，而且战斗时也有多种的战术可以运用，比如：利用失败者的身体来攻击对手、随时换人来躲避致命的攻击等等。

另外，本作最成功的地方可以说就是由村田莲尔设计的人物形象了，在游戏中的表现使人感觉有些另类风格，但又不乏酷与美，真是完美的配合了游戏的需要。

虽然对于"豪血寺"系列热衷的玩家可能会难以接受本作的变化，但是不能否认的是其勇于创新的精神的确是难能可贵的。

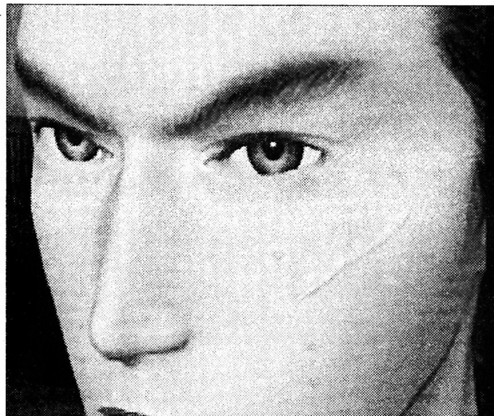


角色：9	操作性：7
画面：7	创　意：9
音乐：8	经典指数：6

一点一评、乐趣无穷

游戏本来是艺术

文：徐廉　责编：风林



←芭月凉执着的眼神将其为父报仇的怒火表露分明，完全拟真也是今后部分游戏的发展方向。

电子游戏，近年来始终处在被围剿之中，如果说她确是新艺术，那么她也是最不幸的一个艺术了。从来没有哪一种艺术形式在中国遭受过这样的命运，但是也从来没有哪一种艺术能如此牢固地抓住年轻人的心。

为游戏正名——现在已紧迫到火烧眉毛的程度了。不然人们真的会将她当作鸦片的，林则徐们已经在高喊了呀！有人对游戏的发展蓝图描绘一番，说游戏是可以"艺术化"的，因而具备发育成艺术的潜质，故而是龙种。这种观点背后是对手头游戏的否定。反驳别人之前，心就已经虚了。其心可嘉，其言可叹。

爵士乐横行的时候，贝多芬是社会的异端。贝多芬流行的时候，摇滚乐是社会的噪音。哪一首爵士乐能与《命运》的震撼相比，贝多芬超越了爵士乐。那有着心跳般的旋律、爆炸般的音量，带给人全身心投入的摇滚，贝多芬见了她会激动吧？摇滚乐超越了贝多芬。



这就是创造，它总是从旧理论的边缘，如小鸡出壳般地冲破它。否则艺术早死了。

同志们，不要再犯短视的错误了，请关注游戏这只正在破壳的小鸡。

国内已有人认识到这一点，他们凭的是直觉。

他们不懂艺术，懂艺术的人是不会上《辞海》里查什么是艺术的。艺术无定义。定义就像那个迟早要破的蛋壳。

游戏不会因为是艺术而高贵，终有一天，艺术会因包含游戏而高贵。

玩一玩"梦游美国"吧，那种震撼又是哪一种艺术能比拟的。紧握方向盘，脚踏油门，紧盯跑道，用这种独特的方式去体验这独特的美吧。

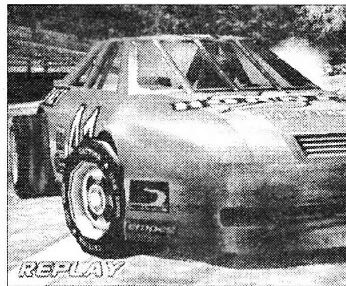
这是手的艺术，这是脚的艺术，这是眼的艺术，这是全身心的艺术。

说是无用的，要知道梨的味道，只有亲口品尝。林则徐们，这个世界不缺乏美，缺少的是发现。

游戏不需要"艺术化"，它本身就是。如果不是，也不会因为穿上"艺术化"的外衣而是了。

"完全交互性"不是艺术性。否则开大会就最艺术了。

"完全开放性"也非艺术性。艺术实现的过程是作者与接受者之间的"接受过程"。(有一门"接受美学"就研究这个)过分强调作者就成了说教，过分强调接受者就会陷入混乱。贾平凹说"艺术生于约束，死于自由"。美，就在约束与自由的夹缝中产生。



←游戏已经是举世公认的『艺术』。正如作者所指，『梦游美国』是风格独特的赛车艺术，尽管许多玩家难以领悟到个中奥妙。

艺术更不需要"完全的虚拟现实"。那是"蚂蚁追赶大象"。(列宁语)相信在共产主义实现之前，我们都无法在游戏中使用显微镜来研究那个虚拟世界。

况且"现实"是不存在的。存在的只是观念中的"现实"。我们只认识了事物中我们能力所及，能够认识的那一部分。我们注定只能表现这一部分。

游戏只要有真实感就够了。

游戏最重要的是好玩。甚至真实性也要作为"牺牲"献上游戏性的祭坛。无论科技怎样发展，卡通人物的游戏都会永远存在，那是她的风格。

艺术正体现于对现实的背离和超越上。

游戏是多感官协同参与的艺术，这是接受方式的革命。

游戏是直接参与的艺术，这是接受过程的革命。

游戏紧跟科技发展的脚步，科技进步直接提高游戏的质量，这是科学与艺术的空前融合。

请本文作者寄来详细地址

风言风语®

大家好，暂停一期的风言风语终于复活了！

近来有玩家来信控诉『游戏点评』的评分出现了『不公平』的态势，主要问题集中在评论的分数越来越高。风林已经认识到问题的严重性，也借此机会向大家说明(分数危机2?·?·)。

一直以来，『游戏点评』都是以读者投稿作为栏目主打的，也是强调读者参与的栏目。而评分也是由投稿者根据自己的实际感受来得出，就这点来说，我们是非常尊重投稿者的观点的，毕竟游戏是需要玩家自己亲身感受，对于自己喜欢的游戏的评论也往往带有明显的主观倾向，对旁人来说可能就会持有不同的观点，而这，也正是玩家的争论所在。『游戏点评』正是给广大乐于点评的玩家提供一个抒发自己感想的地方。对于游戏分数是否应该有所限制，怎么限制，还需要玩家来信指明。另外，风林还想说一点，就评分中的画面、音乐、操作这几项，评论者应就游戏所属机种来得出，如果GB游戏与PS2游戏的画面根据同一标准来衡量的话，恐怕GB的画面永远也不能上5分吧？所以，投稿者也应在这方面有所考虑。当然，这只是掌柜风林的一点点个人想法，玩家可以参考，如有置之不理者——风林也不会介意的(笑)！



这几天风林的性别出现了『危机』，前些日子有读者祝俺三八节快乐，这回北京的王岩则干脆称风林为——我的女神！！！天哪，俺是♂，可不要搞错了哟！尽管如此，风林还是要回复你，给《批评》投稿有稿费的。

为了使『游戏点评』更精彩，希望大家能提出宝贵意见。下期将有『家用机动物园』的作者屈超撰写的重头文章刊载，推荐各位读者参阅。下期见吧！

——风林

Nintendo®

32bit







GBA之笑傲江湖

——2001年3月21日
手掌机中的贵公子
翩然驾临
游戏江湖
能否笑傲
待他朝——

GAME BOY ADVANCE™

ACT



■ 厂商：任天堂
■ 人数：1~4人
■ 周边：GBA专用对战连接线
■ 价格：4800日元

超级马里奥GBA

只要任天堂出新主机，当然少不了超级马里奥！

说到任天堂的代表人物，相信大家应该会立刻想到“马里奥”吧！（皮卡丘？那是动物……）也因此只要任天堂发售新主机当然一定都少不了“马里奥”的影子。到了秋天NGC发售时，这位胡子男定会再度来捧场。



←天师十分欣赏本作，他可是第一时间买的GBA哦。

冒险篇 超级马里奥兄弟

简单的说这与玩家熟知的“马里奥兄弟”并不一样，反而比较类似美国版马里奥兄弟——“马里奥梦工厂”。因为玩家可以从四位角色中任意挑选一位来进行游戏，所以可以享受跟过去的“马里奥兄弟”完全不一样的游戏乐趣哦！



选择出场的角色

←每位角色都有不一样的动作特征。



←跳跃在本作中依然十分重要。

关卡共有20个

对战篇 水管工人

在任天堂主机初创时期（1983年），第一款以马里奥兄弟为主角的游戏就是这款“水管工人”。而且除了原来的模式之外，本作中还特别新增了四人对战用的新模式哦！



↑对战前会有短暂的读取时间……

传统模式

这个模式的玩法跟传统的水管工人游戏一样。本模式虽然支持两人对战，不过想对战的玩家就必须各自准备自己的卡带和对战线了！



↑越到后面的关卡敌人越厉害。



■ 厂商：KONAMI
■ 人数：1人
■ 周边：GBA专用对战连接线
■ 价格：5800日元

恶魔城～月圆之夜～

KONAMI超级大作——恶魔城系列最新作品GBA登场！

恶魔城回来了！这款以独特的游戏世界观以及连动作游戏高手都要花上一番功夫才能全破的以难度著称的“恶魔城”系列，现在它的最新作品已经在3月21日和GBA主机一起发售了！吸血鬼德拉克拉伯爵复活、恐怖的恶魔城再现、新主角尼森的活跃等等均在GBA上再度演绎……

德拉克拉



←数年后再度从黑暗中复活的冥界魔王。

尼森



←本作主人公，为了再次封印伯爵而奔向恶魔城。

卡蜜拉



←令德拉克拉复活的拥有高强魔力的女子。

～故事～

故事发生在1830年。在一处名叫“欧斯特利亚”的古城中，魔王德拉克拉在忠心耿耿的仆人卡蜜拉的协助之下复活了。为了把德拉克拉封印起来，年轻的吸血鬼尼森跟师父、师兄一起前往古城。但是，在德拉克拉强大的力量面前，尼森的师父被抓、尼森师兄弟俩人也被打落断崖。为了打倒德拉克拉并且救出自己的师父，尼森下定决心要向恶魔城挑战。

优雅的蔷薇之剑



←留下蔷薇花残像的剑影。

灼热的火炎之鞭



←被火炎包围的火炎之鞭，是传统武器鞭子的进化版本。



■ 厂商：NAMCO
■ 人数：1~2人
■ 周边：GBA专用对战连接线
■ 价格：4800日元

钻地小子2



挖、挖、挖，令S·P彻夜未停不能寐的超好玩作品。



相信玩家们可能都知道"这是一款以地底最深处为目标，不停往下钻的游戏"。不过大家知道吗？这次的"钻地小子"将会与街机版一样，支持两个人同时连线对战哦！



↑这次还追加了收集卡片的模式！




一般模式中的关卡介绍

初级关卡 印度

本关卡的总深度只有500M，方块下落的速度也相当慢。除此之外，舞台的宽度也相当窄……是一个适合初学者练习用的关卡！



中级关卡 美国

深度1000M，在这里除了方块下落的速度加快之外，关卡中还会随处出现在一定时间后就会自行消失的"水晶方块"，玩家在挖掘时可要特别小心哦！



高级关卡 埃及

深度2000M，方块下落速度最快，而且氧气消耗的速度也变快了，再加上画面宽度共有9格之宽……真不愧是号称"本游戏中最高难度"的关卡！





厂商：HUDSON
人数：1人
■ 周边：GBA专用对战连接线
■ 价格：4800日元

皮诺哔大冒险

这些就是皮诺哔所要挑战的难关！

为了救出被邪恶的昆虫军团所抓走的爷爷，皮诺哔展开了艰辛的旅程！游戏中分成几个区域（章节），而每个地区又再细分为2~3个的小关卡。本作可是以世界著名童话《木偶奇遇记》为蓝本的哦。

↑只要是通过一次的地区，以后随时可以再挑战。

组合收集到的道具来增强皮诺哔的能力！

在游戏中有"爱"、"勇气"、"努力"等三种收集型的道具，这三种道具都可以收集，然后像宾果盘一样的排列着，如果当一直（斜）线上排满了相同的道具时，皮诺哔的能力就会提升哦！另外，使用对战连接线还可以和朋友们交换道具，这个也是很重要的一点哦！





→全部的道具共有54种，不过身上最大的携带数量只有24个而已。



→像这样把收集的道具排下去，连成一条线的时候……



→就像这样，皮诺哔的能力提升了哦！

■ 厂商：SEGA
■ 人数：1~4人
■ 周边：GBA专用对战连接线、GB上网套件 ■ 价格：4800日元

啾啾火箭队

对战型动作益智游戏名作“乱斗”掌机天空！

此作是SEGA参入GBA的第一款游戏，是以可爱老鼠彼此进行争夺战的动作益智游戏。最多可以4位玩家同时进行对战。原本是DC的作品，但在广获好评的情况下，SEGA终于决定制作GBA版本。

基本规则



←除了其他的玩家会妨碍诱导行动外，还有专吃啾啾的太空猫“啊姆”会出现，所以迅速的动作才是致胜的关键。



啊姆 会张开血盆大口把啾啾吃掉的太空猫。是会妨碍所有玩家游戏的角色。

游戏的目的就是尽可能的把区域中的老鼠啾啾吸引到自己的火箭之中。玩家必须善用路标指定啾啾的行进方向，最后进入到自己火箭即可。对战模式的时候解救最多啾啾的玩家获胜。

啾啾 到处都有的太空老鼠。为了乘坐太空船啾啾会在地图上走来走去，搜集最多啾啾的玩家才能获得优胜哦。





→玩家可以不断加入战局！紧张刺激，到底谁是最后的胜利者呢？

还有许多其他的模式哦！

↓这是使用啾啾去解决谜团的问题集模式。



↓在这个模式下，玩家自己制作的角色也能登场哦！



■ 厂商：任天堂
■ 人数：1~4人
■ 周边：GBA专用对战连接线
■ 价格：4800日元

转转棒

游戏规则相当简单，只要设法抵达终点就万事OK了！

“只要操作一根会不断回转的棒子，在抵达终点之前不碰到任何东西就可以了！”听起来好像很简单，不过这可是需要相当高的技巧哦！





移动时要特别小心关卡上的陷阱！4人一起玩更是让你享受“害人”的超爽乐趣……



主角座机 转转棒





←碰到时不会受伤，但棒子的回转方向会強制反转。

→如果被长满长刺的铁球打到……一定会很痛吧？



←因为大炮会经过瞄准才开炮，所以要闪避它的攻击可不容易哦！

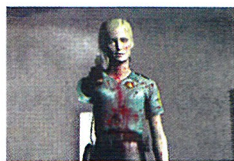


■ 厂商：KONAMI
■ 人数：1人
■ 周边：GB上网套件
■ 价格：5800日元

寂静岭·玩之铃

再度归来的恶梦又隐藏着什么迷团呢？

在PS上拥有超高人气的AVG游戏“寂静岭”现在也在GBA上出现了！“寂静岭”的画面仍然承袭了前作的精美，在文章细腻的铺衬下，玩家们将会一步步走进游戏所表达的恐怖世界哦！除此之外，GBA版的“寂静岭”还追加了许多新要素等待玩家们来发掘呢！



←和电影一样精细的画面实在让人难以想像这是一款GBA的游戏。



→美丽的CG画面令人充分领略再临的恐怖。

剧情篇　体验男女主角截然不同的剧情内容

哈利篇 Story

主角哈利原本计划带着女儿前往寂静岭渡假，但是两人在途中却因为意外而走散。为了寻找女儿，哈利进入了寂静岭……

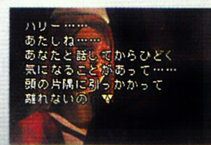
贝尔篇 Story

为了调查寂静岭为何突然失去联络，布拉玛警署的女警贝尔决定前往寂静岭，但是出现在她眼前的却是一连串恐怖的景象……

同样的地点，不一样的观察角度



→经历了交通事故的哈利，是在寻找事情的起因吗？



←对话的内容你仍然要注意观看哦。

除了PS版的主角哈利的故事剧情外，GBA版“寂静岭”还追加了女警贝尔的剧情，虽然事件发生在同一个地方，但是随着观察角度的不同，感觉上就好像是两篇不同的故事一样哦！总之，哈利篇跟贝尔篇的故事一定要全部玩过一次才可以啦！

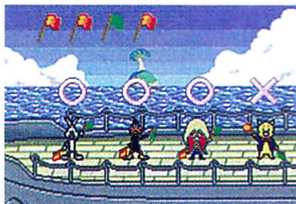


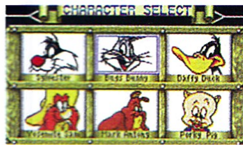
■ 厂商：KEMCO
■ 人数：1~4人
■ 周边：GB上网套件
■ 价格：4980日元

崔弟的大冒险

独乐乐不如众乐乐，大家一起来拯救可爱的“崔崔”吧！

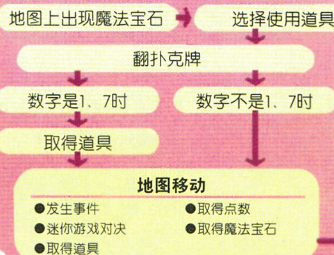
为了解救被魔法变成石头的崔弟，兔宝宝、达菲鸭等人决定到世界各地收集魔法宝石。游戏的流程如右表，基本上谁能最早收集到魔法宝石，谁就是最后的胜利者。游戏中还会不时穿插着各种迷你的小游戏和道具。趣味性跟娱乐性毫无疑问的都是满分哦！

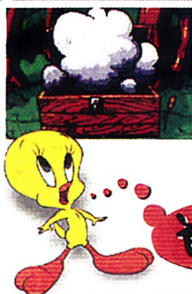




←玩家可以从6名华纳超人气角色当中选择一个代表自己。

←各种各样的迷你游戏十分有趣。





←奇怪的烟跑出来……



←崔弟变成石头了！



■ 厂商：KEYNET
■ 人数：1人
■ 周边：无
■ 价格：36000日元（6卡）

轻松学英语　初级篇　1~6集

还有教学软件哦！





同售软件买哪些？

看了几部和GBA同售的软件，是否已经让你有些动心了呢？没关系，现在帮你做个软件相性测验吧！

准准准！你需要什么游戏，走一趟就告诉你！

一边回答问题，一边跟着“箭头的法则”前进。最后记住终点走到的英文字母类型，然后查阅右页的分析吧！

箭头的法则　YES　NO

START
3月21日或2001年9月之前打算购入GBA。

再翻一次前几页！
前几页的GBA软件精选介绍请再仔细看过一遍之后，或许你会改变主意哦！


想买的主机颜色已经决定好了。


GameCube也打算在发售日当天购入。

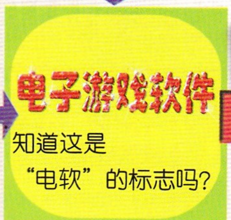

想把马里奥的胡子剃掉看看。



独自总在纸上写下“忍”、“静心”一类的词语。


A 你属于厚实游戏型


曾有喜欢上某人的经验。


电子游戏软件
知道这是“电软”的标志吗？


不看封面就很清楚这一期是第五期。


外出常常带着GB。


B 你属于轻松游戏型


拥有属于自己的手机。


周围的电玩好友在4人以上。


去书店时是以“漫画”→“游戏”的顺序逛。


※图为宫本茂
曾对别人讲过自己是“小心谨慎”的人。


C 你属于新新游戏型


G 你属于手机上网游戏型


F 你属于通信对战游戏型


E 你属于角色游戏型


D 你属于系列游戏型


快看下一页，有适合你的游戏哦～！

A 厚实游戏型

沉着冷静，不慌不忙的你，如果给你一款必须专心久玩的游戏你一定会很高兴吧？



←可以和怪兽一起成长的「怪兽守护者」。

名称	厂商	类型	价格
怪兽守护者	KONAMI	S·RPG	￥5800
我是航空管制官	塔姆	SLG	￥5800
拿破仑	任天堂	SLG	￥4800

B 轻松游戏型

有点琐碎时间就想玩游戏的你，比较需要的应该是随时都能轻易上手的动作、运动类游戏吧。在公共汽车上也能玩的很痛快哦！



←「F-ZERO GBA」的话，不论何时何地都能玩哦！

名称	厂商	类型	价格
高尔夫高手	KONAMI	SPG	￥5800
钻地小子2	NAMCO	ACT	￥4800
转转棒	任天堂	ACT	￥4800
F-ZERO GBA	任天堂	RAC	￥4800

C 新新游戏型

给具有强烈挑战精神的你一个建议。玩一些以往没见过的新新游戏怎样？说不定能满足你的好奇心哦！



←「转转棒」。棒棒也会迷路！？带它回家吧。

名称	厂商	类型	价格
转转棒	任天堂	ACT	￥4800
皮诺哔大冒险	HUDSON	ACT	￥4800

D 系列游戏型

对为人处世态度较慎重的你，说不定系列续作能够让你比较安心吧？能出系列作的话多半有品质上的保障哦。



←实况野球系列的「实况野球君3」不太可能难玩吧。

名称	厂商	类型	价格
赛马大亨GBA	光荣	SLG	￥5800
恶魔城～月圆之夜～	KONAMI	ACT	￥5800
实况野球君口袋3	KONAMI	SPG	￥5800
火爆摔角A	SPIKE	SPG	￥5800

E 角色游戏型

喜欢漫画的你，这些拥有可爱、帅气、有趣角色的游戏一定会很合你胃口吧？



←FC时代就有的「洛克人」，GBA版很帅吧？

名称	厂商	类型	价格
洛克人EXE	CAPCOM	RPG	￥4800
崔弟的大冒险	KEMCO	ETG	￥4980
游戏王怪兽骰子	KONAMI	SLG	￥5800
超级马里奥GBA	任天堂	ACT	￥4800
桃太郎祭典	HUDSON	RPG	￥5200

F 通信对战游戏型

电玩同好众多的你，一些可与朋友对战、交换记录来玩的游戏最适合你。尤其是"1卡4人玩"的更是绝配！



←GBA片阵中像「火爆摔角A」这样可以4人一起玩的游戏很多哦。

名称	厂商	类型	价格
爆热躲避球	ALTUS	SPG	￥4980
一卡 — 多卡 ○ 人数 2人		交换 —	
口袋GTA	M.T.O	RAC	￥4980
一卡 — 多卡 ○ 人数 2人		交换 —	
洛克人EXE	CAPCOM	RPG	￥4800
一卡 ○ 多卡 ○ 人数 2人		交换 —	
崔弟的大冒险	KEMCO	ETC	￥4980
一卡 — 多卡 ○ 人数 2~4人		交换 —	
全日本GT选手权	KEMCO	RCG	￥5200
一卡 — 多卡 ○ 人数 2~4人		交换 —	
KONAMI趣味赛车	KONAMI	RCG	￥5800
一卡 — 多卡 ○ 人数 2~4人		交换 —	
高尔夫高手	KONAMI	SPG	￥5800
一卡 — 多卡 ○ 人数 2~4人		交换 —	
实况野球君口袋3	KONAMI	SPG	￥5800
一卡 — 多卡 ○ 人数 2人		交换 —	
怪兽守护者	KONAMI	'S·RPG	￥5800
一卡 — 多卡 ○ 人数 2人		交换 可交换怪兽	
游戏王怪兽骰子	KONAMI	SLG	￥5800
一卡 — 多卡 ○ 人数 2人		交换 —	
火箭摔角A	SPIKE	SPG	￥5800
一卡 — 多卡 ○ 人数 2~4人		交换 —	
啾啾火箭队	SEGA	PZG	￥4800
一卡 — 多卡 ○ 人数 2~4人		交换 —	
钻地小子2	NAMCO	ACT	￥4800
一卡 — 多卡 ○ 人数 2人		交换 —	
F-ZERO GBA	任天堂	RCG	￥4800
一卡 ○ 多卡 ○ 人数 2~4人		交换 —	
超级马里奥GBA	任天堂	ACT	￥4800
一卡 ○ 多卡 ○ 人数 2~4人		交换 —	
转转棒	任天堂	ACT	￥4800
一卡 ○ 多卡 ○ 人数 2~4人		交换 —	
拿破仑	任天堂	SLG	￥4800
一卡 — 多卡 ○ 人数 2人		交换 —	
皮诺哔大冒险	HUDSON	ACT	￥4800
一卡 — 多卡 — 人数 —		交换 可交换宝物	

G 手机上网游戏型

拥有自己的手机或PHS的你，一定会很希望用GB上网来获得一些上网才能拿到的宝物吧？被人家说"爱现"也没关系，因为"有"的人最厉害！



←利用「GB上网套件」可得到很珍贵的宝物哦。不过要小心电话费就是了。

名称	厂商	类型	价格
全日本GT选手权	KEMCO	RCG	￥5200
上网可以做的事	上传最佳成绩参加排名		
寂静岭GBA	KONAMI	AVG	￥5800
上网可以做的事	下载GBA原创剧情脚本		
怪兽守护者	KONAMI	S·RPG	￥5800
上网可以做的事	让魔兽升级（修行系统）、取得珍贵宝物（通贩系统）		
拿破仑	任天堂	SLG	￥4800
上网可以做的事	上传破关时间参加排名		

※注：日本"GB上网套件"目前并不对应中国地区。

看广告学日文

游戏名：保镖



所谓动作角色扮演的快乐

◆ROLE PLAYING ACTION "ROLE PLAYING"就是游戏类型RPG（Role Playing Game）——"ロールプレイングゲーム"（ro-o-ru-pu-re-i-n-gu-ge-e-mu）角色扮演的意思。而"ACTION"就是"アクションゲーム"（a-ku-shyo-n-ge-e-mu）动作游戏的意思。

◆という（to-i-u）这是一个惯用的语法。"～という"就是"所谓～"的意思。

◆快乐　かいらく（ka-i-ra-ku）嗯，S·P觉得大家每天都要快乐，这是很重要的一件事。

如果只是RPG游戏就不会分泌出肾上腺素，如果只是格斗游戏就不会有多巴胺激素。

◆ただ（ta-da）唯独、只是的意思。这是一个副词。

◆アドレナリン（a-do-re-na-ri-n）这是一个从德语演变来的外来语，意思是肾上腺素。"生理卫生"课不是都教过吗？而且还会举一个"人体在紧张的时候会分泌出肾上腺素，平常没什么力气的人在火灾时可以搬着保险柜跑……"这样很烂的例子……（笑）

◆まい（ma-i）这是助动词，既然是助动词就得要加在动词之后哦！意思是大概不……、也许不……，是一个有否定意思的助动词。

◆格斗　かくとう（ka-ku-to-u）废话不多说，就是格斗的意思。

◆ドーパミン（do-o-pa-mi-n）说到这个字啊！S·P是跑去查一本重达五公斤（S·P自己这样觉得）的日文字典才找到的，这比上面那个肾上腺素更冷门，是什么多巴胺的，还真是听都没听过……不过根据字典上说的，多巴胺是在分泌出肾上腺素之前所分泌的身体激素，所以其实这两句的意思也可以说是："如果只是单纯的RPG游戏就不会这么紧张，如果只是单纯的格斗游戏也就不会这样刺激"。

★游戏常见名词40个精选大公开

◆アイコン（a-i-ko-n）标示	◆シーン（shi-i-n）画面	◆パーティー（pa-a-tei-i）队伍
◆アイテム（a-i-te-mu）道具	◆システム（shi-su-te-mu）系统	◆フィールド（fi-i-ru-do）原野
◆イベント（i-be-n-to）事件	◆シナリオ（shi-na-ri-o）剧情	◆プレイヤ（pu-re-i-ya）玩家
◆エディット（e-dei-x-to）编辑	◆スイッチ（su-i-x-chi）开关	◆ボス（bo-su）头目
◆カーソル（ka-a-so-ru）游标	◆ステージ（su-de-e-ji）舞台、关卡	◆マップ（ma-x-pu）地图
◆ガード（a-i-ko-n）防御	◆ステータス（su-te-e-ta-su）状态	◆メッセージ（me-x-se-e-ji）讯息、情报
◆キャスト（kya-su-to）角色阵容	◆セーブ（se-e-bu）储存、记录	◆メニュー（me-nyu-u）选择菜单
◆キャラクター（kya-ra-ku-ta-a）角色、人物	◆ソフト（so-fu-to）软件	◆モンスター（mo-n-su-ta-a）怪物
◆キャンセル（kya-n-se-ru）取消	◆ターン（ta-a-n）回合	◆ユニット（u-ni-x-to）单位
◆クラスチェンジ（ku-ra-su-che-n-ji）转职、レベルチェンジ（re-be-ru-che-n-ji）是另一个说法	◆デメージ（de-me-e-ji）损伤	◆リアルタイム（ri-a-ru-ta-i-mu）即时
	◆ダンジョン（da-n-jyo-n）迷宫	◆レベル（re-be-ru）等级
◆クリア（ku-ri-a）过关	◆データ（de-e-ta）资料	◆ロード（ro-o-do）读取
◆コマンド（ko-ma-n-do）指令	◆トレニングモード（to-re-ni-n-gu-mo-o-do）训练模式	◆ワープ（wa-a-pu）瞬间移动
◆サウンド（sa-u-n-do）音效	◆バトル（ba-to-ru）战斗	



特别感谢



敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球